

Oryginalna strona Necronomiconu z 1571 roku.

ABDUL ALHAZRED

NECRONOMICON
CZYLI
KSIĘGA ZMARŁEGO PRAWA

W przekładzie i opracowaniu
Krzysztofa Azarewicza

Wydawnictwo FOX
Wrocław 2000

Autor
ABDUL ALHAZRED

Tłumaczenie i opracowanie
Krzysztof Azarewicz

Wydawca
Wydawnictwo FOX s.c.
ul- Braniborsksa 70
53-680 Wrocław
teł. (071) 78-17-400
tel. / fax (071) 78-17-401
www.fox.com.pl
wydawnictwo@fox.com.pl

Skład i łamanie
Rafał Starzycki

Spis Treści

Podziękowania.

... należę się kilku osobom, które przyczyniły się do opublikowania Necronomiconu w Polsce, ofiarowały mi swą nieocenioną pomoc w tłumaczeniu pewnych zawiłych, zawartych w poniższym tekście ustępów oraz pomogły w rozwikłaniu spornych kwestii natury technicznej, jakich nie brakuje w Mitologii Cthulhu:

Markowi Skierkowskiemu z Wydawnictwa FOX, za odwagę, Dariuszowi Misiunie, za pomoc, poświęcenie i inspirację, Moifeusowi & Annie M. za pomoc w identyfikacji roślin, Eimiemu Kionowi, Weremiemu 23, Phillipowi Pissierowi z Oasis Sous les Etoilsefrancuskiego O. T. O,foryour effbrt in spreading Thelema in Poland, Pawiowi Wasilewskiemu oraz Fra. F., za Przewodnictwo...

Dedykowane Howardowi Philipsowi Lovecraftowi (1890-1937), spłacając tym samym dług (la!) oraz Katarzynie (Temei Wach-Yb Shakti!).

Tłumacz

W S T Ę P

Nie jest umarłym ten, który może spoczywać wiekami
Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami
Abd al-Azrad, Kitab Al-Azif

Spośród wielu świętych ksiąg, jakie spisała ludzkość, Necronomicon zajmuje miejsce szczególne, już choćby z racji tego, że nie sposób odróżnić w nim świętości od przekleństwa, wzniosłości od szkarady, prawdy od fałszerstwa. O ile Biblia, Koran, Sefer Jecira, Upaniszady, czy nawet złowieszcza Księga Prawa więcej wskazują niż zakazują, rzucając snopy światła w mroki niewiedzy, o tyle ambiwalentne podłoże, z którego wyrasta księga zwana Necronomiconem, może rodzić co najwyżej pomioty idei sytuujące się niczym klifoty(1) po mrocznej stronie Drzewa Życia.

Niewiele w tym stanie mogą uczynić obrońcy rozumu, skoro rzucane przez nią cienie i tak przyciągają kolejnych śmiałków pragnących poznać tajemnice jej pochodzenia, nieszczęśników, których pochłania otchłań niepewności, jeśli nie szaleństwa. Historię tej dziwnej księgi wyznaczają liczne legendy i opowieści, często nawzajem sprzeczne i nielogiczne. Stąd między jej badaczami istnieje zgoda tylko co do tego, że niepodobieństwem jest taka jej interpretacja, która by była skończoną. Necronomicon otwiera czeluści wyobraźni na wymiary, którym ludzki intelekt nie jest w stanie podołać. Może tylko skapitulować i zdać się na szaleństwo.

Nic więc dziwnego, że mitycznym twórcą (skrybą?) Necronomiconu był człowiek niespełna rozumu, Arab, Abdul Alhazred,

1) „Skorupy". Strażnicy dwudziestu dwóch tuneli Seta biegnących po drugiej, „ciemnej" stronie kabalistycznego Drzewa Życia. Negatywne odpowiedniki pozytywnych energii kosmicznych zawartych w sefirotach, czyli dziesięciu sferach kabalistycznego Drzewa Życia.

zaś osobą, która ujawniła jej tajemnice i na trwałe wpisała w dzieje XX-wiecznej wyobraźni obarczony piętnem szalonych rodziców Howard Philips Lovecraft (1890-1937), samotnik z Providence. Nie będzie pewnie przesadą twierdzić, że ów niezwykle utalentowany pisarz urodził się w „dniu, w którym pękło niebo", w dobie fin de sieclu, na przełomie wieku nadziei i niepokoju, kiedy jeszcze do niedawna świecąca tryumfy ideologia racjonalistyczna nie była już dłużej w stanie wypełniać luki, jaka pojawiła się w świecie zbiorowej wyobraźni po upadku porządku teokratycznego. Po detronizacji Boga, jaka nastąpiła w epoce Oświecenia i nieudanych próbach usadowienia na boskim tronie kapłanów nauki, w szczeliny rozpadniętego kosmosu zaczęła wdzierać się niepewność, karmiąc resztkami dawnych mitów wyobraźnię złaknioną metafizycznej strawy.

Lovecraft większość swego krótkiego życia poświęcił pisaniu niezwykle sugestywnych, mrocznych „gotyckich" opowiadań. Ich treść dalece wykraczała poza tradycyjne rozumienie literatury grozy. Poruszał w nich filozoficzne zagadnienia, które dotyczyły nieskończoności wszechświata, przytłaczającego ogromu kosmosu, kruchości ludzkiego istnienia. Pod płaszczykiem literatury klasy B przemycał wizje, które nieobce były później egzystencjalistom, z tym że w jego utworach „obcymi" nie byli inni ludzie, tylko starożytne, mało znane bóstwa, opisane w, jak go nazywał Lovecraft, „ohydnym i bluźnierczym" Necronomiconie.

Zbiór podań na temat owych bóstw został nazwany „Mitologią Cthulhu" od imienia jednej z najbardziej znanych istot. W kilku swoich utworach Lovecraft opisuje nieco dokładniej istotę tych mitów. Poniższy fragment pochodzi z jednego z najlepszych jego dzieł, pt. Zew Cthulhu: „Wielkie Dawne Bóstwa żyły przed wiekami, kiedy to jeszcze nie było ludzi, a przybyły do tego młodego świata prosto z nieba. Teraz już ich tutaj nie ma, są głęboko pod ziemią i pod dnem oceanów; ale ich ciała zwierzyły swoje tajemnice pierwszemu człowiekowi podczas snu i on to właśnie stworzył kult, który nigdy nie zaniknie. [...] Kult ten zawsze istniał i będzie istniał, skrywany na dalekich pustkowiach i w mrocznych zakątkach świata, dopóki wielki Cthulhu nie powstanie ze swego spowitego mrokiem domu w potężnym mieście Rlyeh znajdującym się pod wodą i nie obejmie znowu władzy nad światem. Pewnego dnia, kiedy gwiazdy będą gotowe, rozlegnie się jego wołanie, a tajemniczy kult będzie trwał w oczekiwaniu na jego wyzwolenie". W tym samym opowiadaniu natykamy się na takie informacje: „Zarówno człowiek jak i świat istnieją od niedawna i są zjawiskiem przemijającym. Były eony, podczas których inne Rzeczy panowały na ziemi i miały swoje wielkie miasta [...]. Zmarły one przed wieloma wiekami, nim jeszcze nastał człowiek. Są jednak sposoby, za pomocą których można je przywrócić do życia, kiedy gwiazdy osiągną właściwe położenie w cyklu wieczności. Przybyły z gwiazd i sprowadziły ze sobą swoje wizerunki"([2]).

Lovecraft pisze, iż „Wielkie Stare Bóstwa nie miały ciał ani krwi. Posiadały kształt, ale nie były zbudowane z materii". Zaś co do ich powrotu: „Czary, dzięki którym istnieją, jednocześnie powstrzymują je od poruszania się, mogą więc tylko leżeć rozbudzone w ciemności i rozmyślać przez całe miliony upływających lat. Wiedzą o wszystkim, co się dzieje we wszechświecie, bowiem porozumiewają się za pomocą przekazywanych myśli [...]. Ich kult nigdy nie zaniknie, dopóki [...] tajemni kapłani nie wyzwolą wielkiego Cthulhu z grobu, aby przywrócił do życia swych podwładnych i objął panowanie na ziemi. Czas ten łatwo będzie rozpoznać, ponieważ ludzie staną się podobni do Wielkich Starych Bóstw; wolni i swobodni, poza zasięgiem dobra i zła, odrzucą wszelkie prawa i zasady moralne, będą krzyczeć, zabijać i pławić się w radości. Wyzwolone Stare Bóstwa nauczą ludzi, jak krzyczeć, jak zabijać, jak radować się i bawić, a cała ziemia rozgorzeje ofiarą całopalną ekstazy i wolności. [...]. Wtedy wynurzą się z głębi ziemi czarne duchy, pokryte pleśnią i widmowe, pełne tajemnych wieści nagromadzonych w otchłaniach pod niedostępnym dnem oceanów [...]. Tymczasem jednak

2) H. P. Lovecraft, Zew Cthulhu, (w:) Szepczący w ciemności, w tłum. R. Grzybowskiej, s. 22 i nast.

ich kult, wyrażany w odpowiednich obrzędach, musi ożywiać pamięć tych dawnych zwyczajów i duchów, zapowiadając ich powrót na ziemię". I to właśnie Necronomicon ma stanowić zbiór takich legend i, co więcej, rytuałów, dzięki którym pamięć O tych przerażających bóstwach nie wygaśnie.

Wzmianki na temat księgi, jakie poczynił Lovecraft mocno zaintrygowały jego przyjaciół, czytelników i okultystów. Dopytywano się pisarza skąd czerpie informacje na temat księgi i czy jest w stanie poświadczyć o jej autentyczności. Tenże jednak, ku ich zdziwieniu, wielokrotnie zaprzeczał istnieniu Necronomiconu i twierdził, iż jest on wytworem jego wyobraźni. Niemniej jednak zebrał rzekome fakty, które opisywały jego historię. Najobszerniej przedstawił je w krótkim eseju, pt. Historia Necronomiconu, którego pierwowzór znajdziemy w napisanym przez Lovecrafta liście do swego przyjaciela i znanego pisarza Clarka Astona Smitha (27 listopad 1927 r.]. Tu znów, pozwolimy sobie zacytować słowa pisarza: „Wydaje się, że to szokujące bluźnierstwo zostało stworzone przez mieszkańca Sanny, w Jemenie, [...] który odbył wiele tajemniczych pielgrzymek do ruin Babilonu, katakumb Memfis, nawiedzanych przez diabła miejsc oraz nietkniętych przez ludzką stopę pustkowi wielkich południowych pustyń Arabii - Raba el Khaliyeh, gdzie, jak twierdził, znalazł zapisy o rzeczach starszych niźli rodzaj ludzki i nauczył się czcić Yog-Sothotha i Cthulhu. Abdul napisał księgę, gdy był już w podeszłym wieku, kiedy to spędzał czas w Damaszku. Oryginalny tytuł brzmiał AL Azif-azif i oznacza nazwę stosowaną dla określenia owych dziwnych nocnych szmerów (owadów), które Arabowie przypisują wyjącym demonom. Alhazred zmarł - lub znikł - po strasznych wydarzeniach w roku 728. W 950 roku Al Azif został przetłumaczony na Grekę przez Bizantyjczyka Teodora z Filetu pod tytułem Necronomicon. Wiek później księga została spalona na polecenie Michała, Patriarchy Konstantynopola. Przetłumaczony na Łacinę przez Olausa w 1228 roku, umieszczony został w Index Expurgatorius przez papieża Grzegorza IX w roku 1232. Oryginał arabski zaginął jeszcze przed narodzinami

Olausa, a ostatnią grecką kopię zniszczono w Salem w 1692 r. Dzieło było drukowane w XV, XVI i XVII w., ale obecnie pozostało niewiele kopii. Gdziekolwiek istnieje, jest chronione przez wzgląd na dobro świata"![3]).

Nic dziwnego, że mimo konsekwentnych zaprzeczeń Lovecrafta wielu badaczy tajemnic rozpoczęło poszukiwania Necronomiconu. Ich pasji nie zakłócił nawet fakt, że sam legendarny twórca tego dzieła, Abdul Alhazred okazał się być alter ego Lovecrafta, jego pseudonimem, wymyślonym w wieku dziecięcym pod wpływem lektury Księgi tysiąca i jednej nocy.

Pierwsza, „współczesna" wersja Necronomiconu wyszła w 1973 roku. Mowa tu Al Azif, The Necronomicon. Książka ta ukazała się nakładem Owlswick Press, a osobą, która przyczyniła się do jej wydania był pisarz i biograf Lovecrafta, L. Sprague de Camp. Składają się na nią faksymilie dosyć krótkiego manuskryptu opatrzone merytorycznym wstępem. De Camp wyjaśnia w nim, że gdy w 1967 roku przebywał w Indiach i na Środkowym Wschodzie, zupełnie przypadkowo natknął się na napisany w archaicznym języku tajemniczy manuskrypt. Rozpoznać w nim można było tylko jedno słowo - azif . Całość zaś miała być ponoć napisana w języku duriańskim, używanym nadal przez kilku najstarszych mieszkańców wioski Duria, która znajduje się w kurdyjskiej części na północy Iraku. Po uważnym przyjrzeniu się treści przedstawionych przez de Campa faksymilii niektórzy eksperci zaczęli wątpić w autentyczność przedstawionego manuskryptu. Ich zdaniem de Camp po prostu skopiował osiem stron pewnego syryjskiego rękopisu, wielokrotnie powtarzając padające w nim słowa w różnych konfiguracjach i z różnymi końcówkami. Co ciekawe, nie musiało upłynąć wiele lat, by sam zaś pisarz przyznał się, że wymyślił tę historię i namawiał, by traktować ją jako żart.

Cztery lata po publikacji wersji de Campa ukazał się chyba najbardziej znany tekst, zwany od nazwiska edytora „edy-

3) A. Derleth, D. Wandrei (red.), H. P. Lovecraft, Selected Letters, Vol. U, 1925-1929, « • 201-202.

cją Simona". Ten Necronomicon oparty jest w dużej mierze na mitologii sumeryjskiej. We wstępie Simon dokonuje analizy porównawczej między nazwami bóstw sumeryjskich, a tymi, które wchodzą w skład panteonu mitów Cthulhu. Autorem tekstu ma być oczywiście Abdul Alhazred, który w trakcie swoich podróży poznał tajemną mądrość i przekroczył bramę dzielącą zdrowy rozsądek od szaleństwa. Idea poznania magicznego uniwersum polega na wstępowaniu na kolejne szczeble tak zwanej „Drabiny Świateł". Dokonuje się tego poprzez przechodzenie przez „siedem stref, które leżą ponad ziemią". Każda z nich utożsamiana jest z bramą, która posiada swego strażnika i bóstwo. Przechodzenie przez owe plany polega na oczyszczaniu się, rzucaniu odpowiednich zaklęć i inwokowaniu właściwych danemu procesowi wtajemniczenia energii. W księdze tej znajduje się również wiele wskazówek mających przywracać siłę, umożliwiać panowanie nad wieloma mocami, duchami itp. Swoją treścią przypomina nieco klasyczne podręczniki goeckie[4]). Pełno w niej różnych pieczęci, symboli i znaków. Zwłaszcza w Księdze pięćdziesięciu imion widzimy charakterystyczne sigile, które kojarzą się z sekretną magią Abramelinat[5]). Ta, zawarta w Necronomiconie jest jednak bardzo zwyrodniałą, mroczną, pozbawioną jakichkolwiek skrupułów. Wędrujący tą ścieżką czarownik narażony jest w każdej chwili na opętanie przez siły, które są w stanie zmaterializować się fizycznie, rozszarpać jego ciało, a duszę strącić w odmęty Otchłani, gdzie dozna bezkresnych mąk.

Wersja ta nie wydaje się być niczym innym, jak kompilacją starych sumeryjskich i akkadyjskich zaklęć i formuł, w które wmieszane zostały inwencje ich współczesnego kompilatora. Inwencje, należy tu dodać, bliższe duchowi opowiadań Augusta Darletha niż samego Lovecrafta, a mimo to na tyle płodne, by

4) zob. Goecja wg Aleistera Crowleya, w opr. i tłum. D. Misiuny, Wydawnictwo „Fox" (w przygotowaniu).

5) Mowa tu o pieczęciach magicznych stosowanych praktykach magicznych, które opisał XV-wiecznyh kabalista, Abraham z Wurzburga w „Księdze Świętej Magii Maga Abramelina".

wolić autorowi tego dzieła na napisanie sequela pt. Spellbook (w oryginale The Necronomicon Report).

jest jednak coś, co wyróżnia tę książkę na tle pozostałych. Edycja Simona" zapisała się w dziejach pseudo-Necronomiconów jako opracowanie typu „user-friendly". Wyobraźnia Simona pozwoliła mu na dokonanie rzeczy zdawałoby się niemożliwej - nadanie temu tradycyjnie niezrozumiałemu, „mrocznemu" (również pod względem hermeneutycznym) dziełu postaci podręcznika magii praktycznej. Na dobre i na złe. Moc Necronomiconu zdaje się bowiem polegać na tym, że jego treść jest nieprzenikniona, a forma na tyle pokraczna, by nie dać się nagiąć do sztywnych formuł interpretacyjnych.

W roku 1978 ukazał się kolejny tekst, pt. Necronomicon. Ta edycja ukazała się pod redakcją George'a Haya, a bezpośrednią przyczyną opublikowania pozycji było przełożenie z języka enochiańskiego na angielski tak zwanej Liber Logaeth, czyli jednego z traktatów słynnego elżbietańskiego maga dr Johna Dee. Istnieje pewna opowieść, jakoby Dee miał otrzymać ów bluźnierczy tekst w trakcie komunikacji z istotą, która przedstawiła się mu jako Anioł z Zachodniego Okna. Manuskrypt rozszyfrować miał matematyk, David Langford. Ku jego zdumieniu, pod przykrywką tajemnych szyfrów skryte były imiona Wielkich Starożytnych.

Wielu magów zajmujących się tak zwanym systemem enochiańskim, którym parał się również Dee podważa wiarygodność odkryć Langforda. Wskazują oni również na fakt, że w tekście wykorzystano fragmenty różnych grimuarów, czyli ksiąg magicznych, takich jak Trzy księgi okultnej filozofii Corneliusa Agrippy, Goecja czy traktat Alkindiego pod tytułem Księga istoty duszy. W sposób oczywisty dokonano tutaj kolejnej mistyfikacji.

Wiadomo jeszcze o kilku innych książkach[6]), które nosiły nazwę interesującego nas woluminu. Stanowią one nic innego, jak kompilacje wyżej wymienionych książek i wątków, które

6) Patrz bibliografia.

dodali edytorzy. Wystarczyło to jednak, by w oparciu o te teksty oraz opowiadania samego Lovecrafta i pisarzy z nim związanych, powstały różne ugrupowania zajmujące się magią opartą na Mitach Cthulhu. Takimi tajemnymi stowarzyszenia są, na przykład, Ezoteryczny Zakon Dagona czy, założone przez Michaela Bertiauxa, Monasterium Siedmiu Promieni![7]). Ten ostatni nawiązuje zresztą do wielu innych tradycji magicznych, obficie czerpiąc inspiracje z takich źródeł jak barbelognostycyzm, magia enochiańska, kulty opętania, czy Zos Kia Cultus Austina Osmana Spare'a.

Nie sposób też przecenić roli, jaką różne edycje Necronomiconu, czy też w ogóle powieści Lovecrafta odegrały w formowaniu się nowego, dynamicznego zjawiska we współczesnym okultyzmie, jakim jest magia chaosu. Ten pragmatyczny nurt magiczny, zainicjowany pod koniec lat 70. w Anglii przez magiczny pakt Iluminatów Thanaterosa, zrywa z tradycyjnym rozumieniem magii jako sztuki obcowania z hierarchią sił demonicznych i duchowych obiektywnie istniejących w uniwersum, choć skrywających się przed wzrokiem profanów. W świetle takiego podejścia „nic nie jest prawdziwe, wszystko jest dozwolone", gdyż obce istoty nie są niczym innym, czego byśmy sami nie wytworzyli. Pragmatyzm magiczny magów chaosu umożliwia im dekontekstualizację technik magicznych, czyli wyrywanie ich z kontekstu, jakie przypisała im tradycja. W takim eksperymentalnym podejściu do magii liczą się tylko rezultaty, te zaś zależą od siły woli i mocy wyobraźni, a nie od dosłownego trzymania się liter tej czy innej księgi. Stąd też niebywała popularność, jaką cieszy się w tych kręgach Necronomicon jako mit rozpalający wyobraźnię współczesnego człowieka. Jeśli jednak mamy tu do czynienia z rzeczywistym mitem współczesnym, wciąż aktualne pozostaje pytanie, skąd się bierze nań zapotrzebowanie i z jakiego gruntu on wyrasta?

Kto wie, czy nie najbardziej zbliżymy się do prawdy, jeśli uznamy Necronomicon za „uwspółcześnioną" wersję dawnej gnostyckiej opowieści o samotności człowieka, konflikcie dobra ze złem i nieudanym małżeństwie ducha z materią. Opowieści, której najlepszą egzemplifikacją byłaby sama biografia Lovecrafta, wcześnie osieroconego przez swych szalonych rodziców, borykającego się z własnym talentem i nieufnością wobec ludzi. Żegnająca się z XX wiekiem ludzkość, prawie do cna pozbawiona wiary w obecność boskiego pierwiastka w świecie, zostaje wystawiona na działanie sił, których nie rozumie, przeto uznaje za wrogie. Interpretacje dostarczane przez naukę, tę nową religię świata Zachodu, są przy tym na tyle nie wystarczające, że sama zaczyna szukać takich mitów, które by były w stanie zracjonalizować jej „bycie w świecie", jej osamotnienie.

Jak zauważa Colin Low, jeden z takich mitów opowiada o nefilim, aniołach mających strzec ludzkość przed złem, które tak bardzo upodobały sobie obiekt swej opieki, że nie potrafiły powstrzymać swej żądzy i spłodziły z nim potomstwo. Wedle tej opowieści, najpełniej wyrażonej w etiopskiej Księdze Enocha, a której echa pobrzmiewają w różnych kabalistycznych dziełach (m.in. w Bahir), ze związku ludzi z nefilim narodzili się „giganci", szkaradne, wiecznie nie zaspokojone potwory: „Południowy Wiatr", „smok z rozdziawioną paszczą", „groźny leopard porywający młode", „przerażający wąż", „dzika bestia", „zła wichura" oraz jedna bestia, której nie sposób rozpoznać, gdyż jej wizerunek uległ zamazaniu na glinianej tabliczce. Cieszyli się oni tak niespożytym apetytem, że codziennie spożywali tysiące zwierząt i ludzi. W wyniku ich aktywności świat stał się domeną zła, przez co, jak powiadają żydowskie midrasze, musiały go zatopić oczyszczające wody potopu.

Symbolika akwatyczna nie od dziś wiąże się z pamięcią. Przyjmując więc taki trop interpretacyjny, można powiedzieć, że zapomnienie było karą, jaka spotkała starożytny pomiot „upadłych aniołów". Pamięć nie jest jednak beczką bez dna i to, co w niej zatopione, wcale nie ginie, tylko staje się wieczną klątwą, która czyha na przyszłe pokolenia. Stąd też w Necronomiconie mowa jest o Starożytnych, którzy „byli, są i znów nastaną". Nie

7) Szerzej patrz: K. Azarewicz, Necronomicon. Księga Zmarłych Imion (w:) Wiedza Tajemna nr 8/9 1999, s. 10

przypadkowo też, w opowiadaniach Lovecrafta to, co złe, przychodzi z morza. Zagrożenie nadchodzi z przeszłości.

Wiara w powtórne nadejście Starożytnych jest zresztą wpisana w mit chrześcijański. Apokaliptyczne proroctwo mówi o siedmiu aniołach z siedmioma trąbami, których dźwięk wywoływać będzie straszne zdarzenia poprzedzające koniec świata. Jest w niej również mowa o siedmiu aniołach zarazy trzymających czary zawierające gniew Boży. Podobne wydarzenia, chociaż nie związane z mitem chrześcijańskim, opowiada thelemicka Księga Prawa i nordycka Edda. W świetle powyższych proroctw Necronomicon może być rozpatrywany jako dzieło eschatologiczne, w którym koniec świata nie wiąże się jednak ze zbawieniem. Przekleństwo, jakie ciąży na tej księdze, wydaje się polegać właśnie na nieuchronności tego, co ma nastąpić. Necronomicon przedstawia wizję powrotu Starożytnych istot, jest przeto jeszcze jedną opowieścią o „powrocie stłumionego". O ile jednak pozostałe apokaliptyczne wizje są przedsmakiem „lepszego jutra", o tyle fatum wpisane w tę księgę polega na jej klaustrofobiczności. Szkarady nie można powstrzymać, można ją co najwyżej przyśpieszyć.

Niezależnie jaką postać przyjmuje w tej lub innej edycji, Necronomicon jest zatem za każdym razem tylko odbiciem mitu mającego swe źródło w zbiorowej wyobraźni. Do podobnych wniosków dochodzi Kenneth Grant, angielski okultysta i przywódca odgałęzienia Zakonu Ordo Templi Orientis, zwanego Tyfonicznym O.T.O. Grant wątpi w historyczną autentyczność księgi. Jednakże z punktu widzenia pragmatyzmu magicznego nie ma znaczenia, czy dany fakt zaistniał obiektywnie czy stanowi jedynie projekcję subiektywnie postrzegającego umysłu. Podobny zresztą podział na zewnętrzne i wewnętrzne w teorii magicznej zdaje się zupełnie nie mieć racji bytu. Pisał o tym już Aleister Crowley w Liber O vel Manus Et Sagittae: „W księdze tej mowa jest [...] o wielu rzeczach, które być może istnieją bądź nie istnieją. Ich istnienie zresztą nie ma znaczenia. Kiedy podejmuje się pewne działania, pewne sprawy się zdarzają. Uczniów ostrzega się poważnie, aby nie nadawali

filozoficznej wagi ani nie traktowali je jako coś, co istnieje obiektywnie"(8). Grant zdaje się rozwijać tę myśl, poszukując źródła bytu dla Necronomiconu i dochodzi do wniosku, że księga ta istnieje bez względu na to, czy była napisana w świecie obiektywnym czy nie. Zaistniała na pewno w świecie idei i tak zwanych Kronikach Akaszy, w których przechowywana jest cala ludzka wiedza i potencjał, nie tylko w postaci czynu, lecz i myśli. Wystarczy zatem słowo wypowiedzieć z mocą, by zamanifestowało się tu i teraz. Oto prawdziwy klucz do magicznych mocy. Necronomicon, wedle Granta, istnieje zatem na planie astralnym, który zamieszkują różne byty i myślokształty. Czasem, jego treść przenika fragmentarycznie do naszego świata w postaci szalonych przekazów, fałszerstw i poetyckich wzmianek([9]). Każdy zatem człowiek jest w stanie napisać swój Necronomiconu, pod warunkiem, że będzie w stanie podłączyć się do odpowiednich źródeł inspiracji i szeroko otworzy swój umysł na spływające weń kaskady pobudzonej wyobraźni.

Moc Necronomiconu leży z pewnością w jego niedostępności. Bardzo trudno bowiem znaleźć ów tekst, a kiedy już się pojawi, czytelnik staje nad kolejną przeszkodą, jaką jest wniknięcie w jego ezoteryczne znaczenie. Nie lada wysiłku wymaga przebicie się przez zasłonę dziwnych imion, nazw i opisów, by odkryć prawdziwe przesłanie księgi. Same zresztą nazwy bóstw, wymiarów, treść zaklęć i egzorcyzmów w większości wypadków nie posiadają żadnej etymologii. Fakt ten również zdaje się być zamierzony. Magia wykorzystuje potencjał płynący z zadziwienia, zaskoczenia ego, które w zetknięciu z nieznanym zdaje się być wyrzucone poza kontekst potoczności, a to oznacza swobodne poddanie się przepływowi informacji, która w zwykłym stanie świadomości jest niedostępna. Mowa tu o tak zwanych „barbarzyńskich imionach ewokacji". Stymulują one i pobudzają wyobraźnię, sprawiając, że dzięki ich wypowiadaniu, mantrowaniu i zaklinaniu, psyche unosi się w podróż ku

8) Crowley, Magija w teorii i praktyce, w tłum. D. Misiuny, s. 258.
9) K. Grant, The Magical Revival, Outside the Circles ofTime i inne.

niezmierzonym oceanom nieświadomości. Pamiętać jednakże należy, iż łatwo jest się tam zagubić i nigdy nie odnaleźć drogi powrotnej. A to oznacza szaleństwo.

Stare Bóstwa były, są i znów nastaną.

Krzysztof Azarewicz, Dariusz Misiuna
Gdańsk-Warszawa-Londyn, jesień 1999 e.v.



O Starożytnych I Ich Pomiocie

Starożytni byli, są i trwać będą. Z mrocznych gwiazd przybyli, zanim nastała era człowieka. Niewidzialni i obrzydliwi zstąpili na pierwotną Ziemię.

Pod oceanami przebywali pogrążeni w myślach, a wieki mijały. A potem morza ustąpiły i oddały swe górzyste dna, na które się wspięli w swym mrowiu, i ciemność zawładnęła Ziemią.

Na zamarzniętych biegunach wznieśli potężne miasta, w nich zaś świątynie Tych, których nie znała natura, a Bogowie przeklęli.

Pomiot Starożytnych pokrył Ziemię; dzieci te trwają przez wieki. Szantaki z Leng są dziełem Ich rąk. Upiorności, które zamieszkują pierwotne grobowce Zin znają Ich jako swych Władców. Spłodzili Na-Haga oraz Posępność, która dosiada Noc. Wielki Cthulhu jest Ich bratem, shoggothy - sługami. Dhole składają Im hołd w okrytych ciemnością dolinach Pnoth, a Gug wyśpiewuje ku Nim modły pod szczytami starożytnej Throk.

Chodzili Oni pośród gwiazd i po Ziemi. Znało Ich Miasto Irem na wielkiej pustyni. Leng na Zimnym Pustkowiu widziało Ich przejście. Bezczasowa cytadela na zasłoniętych chmurami wysokościach Kadath nosi Ich znak.

Licznie wydeptywali Oni ścieżki ciemności, a Ich bluźnierstwa zadziwiały Ziemię swą mocą. Całe stworzenie skłoniło się przed Nimi i poznało Ich niegodziwość.

I Starsi Władcy otworzyli swe oczy i poczuli wstręt wobec Tych, Którzy deptali Ziemię. W gniewie skierowali przeciw Starożytnym ręce, powstrzymując Ich nikczemność i zrzucając z Ziemi do próżni, która znajduje się poza planami. Rządzi tam chaos, a forma została odrzucona. Starsi złożyli na prowadzącej tam Bramie swą pieczęć i moc Starożytnych została pokonana.

Obrzydliwy Cthulhu podniósł się potem z głębin i zatrząsł w wielkim gniewie i furii przeciw Ziemskim Strażnikom. Oni zaś spętali jego trujące pazury potężnymi czarami i umieścili go mocą swych pieczęci w wielkim Mieście Rlyeh, które skrywa się pod falami oceanu. Będzie tam trwał i śnił śmiertelnie aż minie Eon.

Po drugiej stronie Bramy zamieszkują teraz Starożytni; nie w przestrzeniach znanych człowiekowi, lecz w kątach pomiędzy nimi. Tam trwają i oczekują czasu swego powrotu, jako że Ziemia poznała Ich i pozna w czasie, który nadejdzie.

Za Swego Mistrza Starożytni uważają bezforemną istotę zwaną Azathoth. Przebywają wraz z Nią w czarnych grotach pośrodku całej nieskończoności, gdzie dręczy się On wygłodniały w bezkresnym chaosie pośród szalonych rytmów bębnów, bezdźwięcznych pisków obrzydliwych fletów i nieustannych wrzasków ślepych i zidiociałych bogów, którzy wiecznie powłóczą swoimi kończynami i wykonują gesty zupełnie bez celu.

Dusza Azathotha mieszka w Yog-Stothoth i da On znak Starożytnym, kiedy gwiazdy zapowiedzą Ich nadejście; jako że Yog-Sothoth jest Bramą, przez którą Ci z Próżni przejdą ponownie. Yog-Sothoth zna labirynty czasu, gdyż wszystek czas w Nim się zawiera. Wie On skąd przybyli Starożytni w odległej przeszłości i gdzie znajdą się ponownie, kiedy cykl rozpocznie nowy obrót.

Po dniu przychodzi noc; dni człowieka przeminą, a Oni będą rządzić tam, gdzie kiedyś już rządzili. Poznasz ich po smrodzie, a ich przeklętość znów splugawi Ziemię.

***

Mocą mych sekretnych pragnień, modłów i zapachów spalanych na zimnych kamieniach świątyń Khemek przybyło przeznaczenie. Oto przysięga, którą złożyłem i ty złożysz w poświęconym miejscu. Niech będzie to skraj jeziora, gdzie wiekuiste drzewa stykają się z jego niezbadaną tonią. Niech księżyc znajduje się w ostatnim dniu swego przebywania na niebie. Niech słowa Paktu zostaną zapisane na pergaminie, a ręce go trzymające zbrukane szlamem. Oto bowiem jest przysięga ziemskiej nieczystości, esencji tych, którzy w dawnych dniach przybyli z gwiazd, a których radość nie jest radością człowieka. Nie pojmiesz, póki nie wykonasz.

Gwiazdy! Zgaśnijcie! Niebiosa! Trząść się wam nakazuję, albowiem jam, jam jest wybrany pośród ludzi. Pierwotnemu w jego pierwotnym śnie przekazano tajemnice. Ostatniemu

w koszmarze wiekuistej tęsknoty pozwolono marzyć. O Wielki Cthulhu! Podsycam płomień Twego martwego życia, Twego spoczywania w bezkresnych głębinach. W imię Paktu. Dziecię Twe, uczeń wierny, kapłan oddany. Pożywiaj się mą myślą, snem, szaleństwem. Zbierz siły, gdyż tylko Ty uwolnisz się samoistnie, kiedy nieżywe teraz ciała niebieskie przyjmą właściwe miejsce w cyklu wieczności. Uwolnij, uwolnij Braci i Siostry z koszmaru Poza Próżnią. Niech smolisty blask Starożytnych zstąpi ponownie na Ziemię! IO! IA! Cthulhu! Pomóż pojąć mi wielki sekret, misterium czasu i przestrzeni, tajemnicę wieczności. Jako że nie jest umarłym ten, kto spoczywa wiekami. Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami. IO! IO! IAK-SAKKAK! Niech się dzieje!

Wrzucić należy pergamin w mętne wody. To wystarczy. Oto pierwszy krok; delikatny i subtelny, jak wijące się przez eony po bezkresach kosmosu marzenie o wolności.

***

Jest podział we wszechświecie. Starsi Bogowie zajmują swe miejsce w świetle Betelgueze, zwanym także Al Mankib - Ramieniem, Al Dhira - Ręką bądź Al Yad al Yamna - Prawą Ręką Olbrzyma. Nikt nie zna Ich imion. Poza imieniem Pana Wielkiej Otchłani, Nodensem, który posiada srebrną dłoń. Są oni rzekomymi obrońcami ludzkiej rasy. Zawarli z nią przymierze zsyłając Starszy Znak, Płomienny Pentagram, To symbol człowieka, gwiazda magii, boskości ujawnionej w ludzkiej formie. Człowiek bowiem stworzony jest z Ognia, Powietrza, Wody i Ziemi, a równoważon mocą Ducha, piątej i ukrytej jego części. Potęga Starszego Znaku została ożywiona, gdy człowiek przyjął go jako dar, jego wierzchołki uznając za symbol Powszechnych Mocy.

Lecz jest też żywioł w Jedni, a przeto i w Różni zarazem. Nie pojmie tego ten, kto strawiony gorączką rozumu. Ukryty on spoczywa w otchłani poza słońcami, wszechświatami i kątami tworzenia. Można go przywołać, jeśli pozna się właściwe sposoby i symbole. To ścieżka sztukmistrza.

Istnieją siły obce człowiekowi i naturze. Są przeto uważane za przerażające i ohydne, lecz poznać je, oznacza zrozumieć i zgłębić sekrety starsze niźli te, które w swych trzewiach skrywa Ziemia. Choć pamiętać należy, że nawet ona jest do końca nieznana, a wytrawny czarownik spostrzeże w glebie zasadzone ziarno Nieznanych i Zapomnianych. Wyrośnie ono i przemieni się w krzew, który wyda owoc zepsucia i zgnilizny. I wypełznie z niej tysiąc węży i dziwnych stworzeń niepodobnych do żadnych widzianych przez ludzi. I wezmą w posiadanie wszystko, co tylko zechcą. Nie ma innej drogi, jak zawrzeć z nimi przyjaźń i wiernie im służyć dla dobra własnego.

Widziałem dni dawno minione i te, które mają nadejść. Skryłem się pełen trwogi w cieniu świętej kaplicy Khemek, a on ożył nagle i połknął mnie nim zdążyłem wymówić imię opiekuńczego ducha miejsca. Zaprawdę; nie ma innej drogi.

Siłą tą jest Azathoth. Pierwotny Chaos zamieszkujący centrum nieskończoności; bezkształtny i niepoznawalny. On to jest Głównym Sprawcą w ciemności; Zamieszaniem; Tym, Który uderza w dół myślą i formą; Antytezą kreacji; sułtanem demonów, którego żadne usta nie ważą się wypowiedzieć imienia; ostatecznie negatywnym aspektem Ognia. Szukaj go wśród archaicznego Lwa i na Ukrytym Południu.

Yog-Sothoth jest Wszystkim W Jednym, współregentem Azathotha; wehikułem Chaosu. Oto zewnętrzna manifestacja Pierwotnego Wyrażenia; Brama Próżni, przez którą Ci z Zewnątrz muszą przejść; zewnętrzna żywa inteligencja Tego, Który zawsze pozostanie zamknięty w niezgłębionej ciemności. Jest on pozytywną manifestacją Ognia, na firmamencie zaznaczony przez znak Lwa, lecz bardziej przez gwiazdę Al Kalb al Asad, którą dalekie ludy nazywają Cor Leonis - Sercem Lwa. Spoczywa ona w piersi niebiańskiej bestii. Jego pozycją jest Bezpośrednie Południe.

Nyarlathotep, Pełzający Chaos, jest Aetyrem, który pośredniczy pomiędzy rozmaitymi aspektami Wielkich Starożytnych. Stanowi naczynie Ich połączonej Woli. Jest Ich posłańcem i sługą. Jest zdolny do istnienia w jakimkolwiek kształcie i formie, w jakimkolwiek czasie i przestrzeni. Jest on Drogą Mleczną, mistyczną wstęgą mgli-

stej świetlistości. A ów strumień bladego światła, ta długa błękitna chmura to Nagavithi - Ścieżka Węża. Przekazuje wiedzę i dary.

Głosem Starożytnych jest Hastur; Mściciel i Niszczyciel; Chodzący na Wietrze; Ten, Który Nie Może Być Nazwany. Zamieszkuje wielkie jezioro Hali. Żółty Znak jest kluczem do jego poznania. W sferze żywiołów odpowiada on Powietrzu - sporom wszelakim. Szukać go należy na Wschodzie.

Cthulhu jest Panem Pochłoniętych, Inicjatorem Snów. On to zsyła na Wybranych sny o dniach w czasie przed czasem, o wielkiej chwale, która nadejdzie, gdy gwiazdy powrócą na poprzednie miejsce. Śpi on śmiertelnym snem w zatopionym mieście R'lyeh. Lecz wkrótce nakarmiony mocą ziemskich kapłanów i oddających mu cześć czarnych magów powróci do życia. Wtedy to R'lyeh wzniesie się ponad falami, i zgromadzą się przed Jego obliczem wszyscy wyznawcy. Otworzą Wrota Miasta, a On przebudzi się ostatecznie. Przedstawia go Wodna forma Skorpiona, znana jako Girtab - Dający lub Pobudzający, przed którym należy się pokłonić. Jest przypisany Zachodowi, miejscu śmierci.

Shub-Niggurath to Wielka Czarna Koza z lasów z Tysiącem Młodych; ziemska manifestacja mocy Starożytnych; przewodzi sabatom czarownic. Żywiołową naturą Shub-Niggurath jest Ziemia symbolizowana przez Znak Byka w niebiosach, a w świecie przez Bramę Północnego Wiatru.

Te i inne moce Ukrytych Kątów, Próżni z poza czasu i przestrzeni czcić się nauczyłem. Przykazano mi bym nigdy nie zaprzestał składania im ofiar, palenia kadzideł i wznoszenia modłów; w innym przypadku spotka mnie potępienie, którego żadna zdrowa istota nie może sobie uzmysłowić. W imię Paktu. Albowiem, kto raz wstąpi na ścieżkę, nie zejdzie z niej już nigdy.

Nauczę cię je wielbić. Zyskasz siłę ponad siłami, moce, którym nie oprze się żadna ziemska moc. Otrzymasz dary; bogactwa, uwielbienie w oczach kobiet i mężczyzn, błysk w oczach, świetlistość duszy i ciała, odwagę, i uniesienie. Będziesz mógł wezwać posłuszne tobie duchy, sługi wierne, oddane po wszechczasy. Spełnią twe rozkazy i pragnienia. Staniesz się władcą. Twa zapłata będzie niczym w obliczu kunsztu, jaki opanujesz. Nauczę cię.

Księga Ostatecznych Rytów

O czasach i - jakich wypatrywać należy

Kiedy zapragniesz wezwać Tych z Zewnątrz, musisz poznać dokładnie pory roku i okresy, w których sfery krzyżują się ze sobą, a wpływy z Próżni swobodnie przepływają. Musisz obserwować fazy Księżyca, ruchy planet, kurs Słońca przez Zodiak i powstanie konstelacji.

Ostateczne Ryty zostaną odprawione tylko w przynależnych im porach. Oto i one: Candlemas (drugi dzień drugiego miesiąca), Beltane (wigilia piątego miesiąca), Lammas (pierwszy dzień ósmego miesiąca), Rodmas (czternasty dzień dziewiątego miesiąca) i święto zmarłych dusz (wigilia jedenastego miesiąca).

Wezwij przerażającego Azathotha, kiedy Słońce znajdzie się w Znaku Barana, Lwa lub Łucznika, Księżyc maleje, a Mars i Saturn znajdują się w koniunkcji.

Potężny Yog-Sothoth podniesie się na dźwięk twych inkantacji, kiedy Słońce wejdzie w ognisty Znak Lwa i nastąpi godzina Lammas.

Przerażającego Hastura ewokuj w Noc Candlemas, kiedy Słońce jest w Wodniku, a Merkury nachyli się pod odpowiednim kątem.

Proś Wielkiego Cthulhu tylko w wigilię Święta Zmarłych, kiedy Słońce czeka w Domu Skorpiona i wschodzi Orion. Kiedy święto wypadnie w chwili, gdy pojawi się nowy Księżyc, siła twych modłów będzie większa.

Błagaj Shub-Niggurath, kiedy na wzgórzach jarzą się ognie Beltane, a Słońce znajduje się w Drugim Domu. Powtórz odpowiedni rytuał w Rodmas, gdy pojawi Czarna Postać.



Jak rozstawić kamienie i formować Krąg

By stworzyć Bramę, przez którą Ci z Zewnętrznej Próżni mogą się zamanifestować, musisz wznieść kamienie w odpowiedniej, jedenastostopniowej konfiguracji.

Wpierw ustaw cztery kamienie kardynalne, by wyznaczyły kierunek czterech wiatrów, kiedy skowyczą we właściwych im porach.

Na Północy wznieś kamień Wielkiego Chłodu, który stworzy Bramę zimowego wiatru. Wyryj na nim znak ziemskiego Byka: ♉

Na Południu (w odległości pięciu kroków od kamienia Północy) ustaw kamień niepohamowanego żaru, przez który wieje wiatr letni. Nanieś nań znak lwiego Węża, czyli: ***61***

Kamień wirującego powietrza będzie wzniesiony na Wschodzie, gdzie wzeszło pierwsze Ekwinokcjum. Na nim winien być wyryty znak, który nosi w sobie wody, a zatem: Znak Wodnika ~.

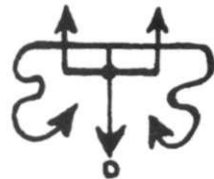
Brama Grzmiących Potoków uczyni możliwym przejście na Zachodzie, w najbardziej wewnętrznym miejscu (pięć kroków od kamienia wschodniego), czyli tam, gdzie każdego wieczora umiera Słońce i powraca cykl nocy. Na kamień nanieś charakter Skorpiona, którego ogon sięga gwiazd: ITU

Następnie, wokół czterech wewnętrznych kamieni, postaw siedem poświęconych tym, którzy spacerują po niebiosach. Poprzez ich rozmaite wpływy zostanie ustanowione ognisko mocy.

Na Północy, w odległości trzech kroków za kamieniem Wielkiego Chłodu postaw pierwszy głaz Saturna. W ten sposób w kierunku odwrotnym do tego, w jakim wędruje Słońce zaczniesz

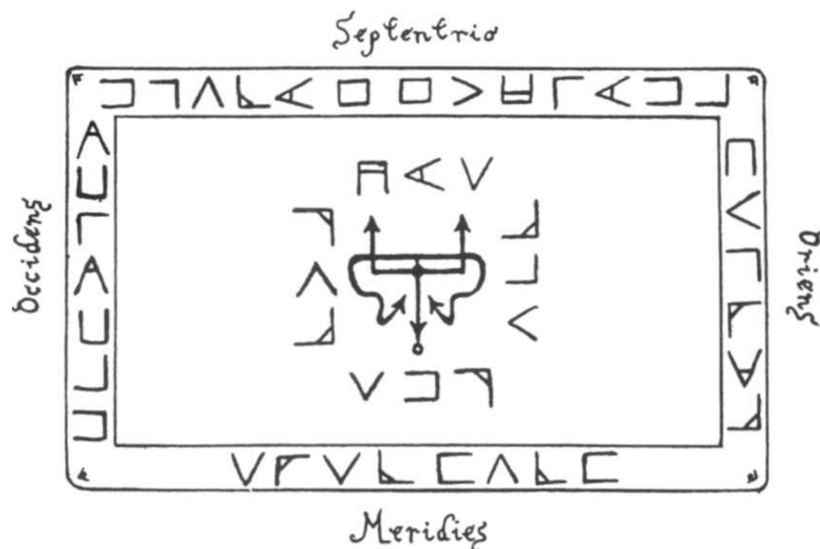
ustawiać kolejne kamienie Jowisza, Merkurego, Marsa, Wenus, Słońca i Luny, nanosząc nań odpowiadające im znaki.

W samym środku tej konfiguracji postaw Ołtarz Wielkich Starożytnych i umieść na nim pieczęć Yog-Sothotha oraz potężne imiona Azathoth, Cthulhu, Hastur, Shub-Niggurath i Nyarlathotep.



pieczęć
Yog-Sothotha

I w ten oto sposób kamienie staną się Bramami, przez które możesz wezwać Tych z Poza człowieczego czasu i przestrzeni.



Ołtarz Wielkich Starożytnych

Błagaj Ich pośród owych głazów w nocy i kiedy światło Księżyca niknie obtcając swą twarz w kierunku Ich nadejścia wymawiając słowa i wykonując gesty, które przynieśli ze sobą. Będą chodziły po Ziemi ponownie.





O Znakach rozmaitych

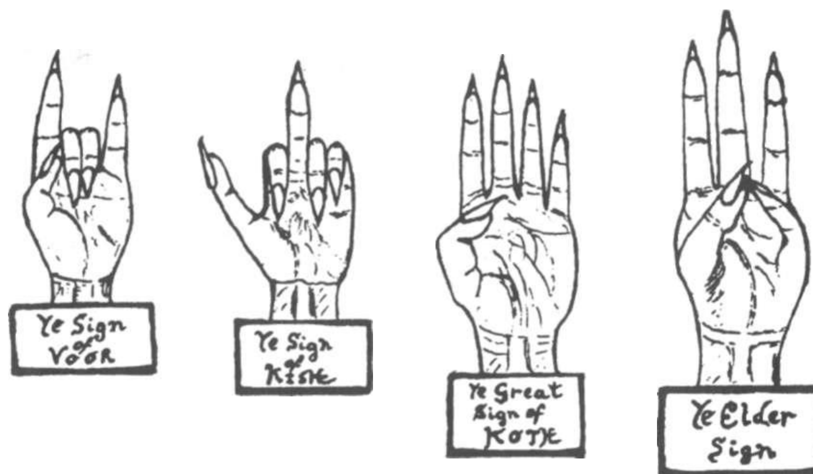
W trakcie rytów będziesz posługiwał się rozmaitymi znakami. Musisz nauczyć się składać odpowiednio ręce, by wykorzystać ich moc. Najpotężniejsze znaki wykonywane są lewą ręką.

Pierwszym z nich jest Znak VOOR i w swej naturze stanowi prawdziwy znak Starożytnych. Wykonuj go wtedy gdy błagasz Tych, Którzy oczekują za Progiem.

Drugim z nich jest Znak KISH. Niszczy on wszelakie bariery i otwiera portale do Ostatecznych Planów.

Trzecim jest Wielki Znak KOTH, którym pieczętuje się Bramy i strzeże on ścieżek.

Czwartym jest Znak Starszych Bogów. Chroni tych, którzy ewokują pewne moce w nocy, wypędza wrogie i przeciwne



Znaki Mocy

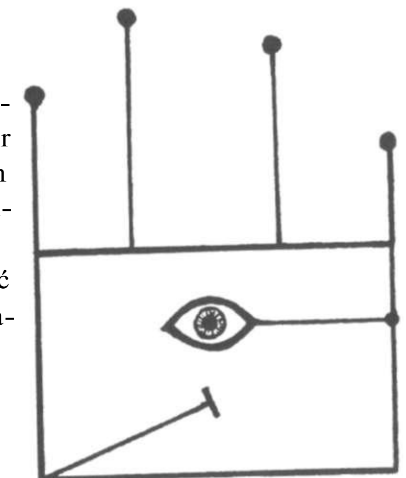
siły. Znak Starszych Bogów posiada jeszcze jedną formę i kiedy jest ona wyryta na szarym kamieniu z Mnar, służy wówczas powstrzymaniu mocy Wielkich Starożytnych.



Znak Starszych Bogów

Kiedy zapragniesz zapieczętować Bramy na kamieniu z Mnar wyryj Wielki Znak Starszych Bogów i umieść go przed portalami.

Kiedy zapragniesz nakreślić Znak Koth, ma on wyglądać następująco:



Znak Koth

***

By wezwać potęgi Próżni, by służyć im we właściwy sposób, by otrzymać Ich dary, by spełnić słowa Paktu, musisz nauczyć się sztuki tworzenia instrumentów (zapachów, maści i broni magicznych), które wykorzystasz w swej praktyce. Ich użycie wzmocni twe intencje i uczyni myśli ukierunkowanymi w stronę, gdzie powinny biec. Przyciągnie także wiele sług Starożytnych, z którymi będziesz mógł się porozumiewać i dokonywać stosownych do twej i ich mocy targów. Niektóre z nich śledzą bacznie poczynania człowieka na Ziemi i donoszą o nich swym władcom. Zważaj zatem na każdy ze swych kroków! Nie spostrzeżesz nawet ich kryjówek, jak i ja nie spostrzegłem w kaplicy Khemek. Kara za nieposłuszeństwo czy zerwanie Paktu jest straszliwa. Dane mi było widzieć, jak zamanifestowała się moc samego Yog-Sothotha, który połknął duszę swej ofiary. Cierpi ona teraz wiekuiste męki, rozrywana przez tnące bezkształtne myśli oprawcy, odradza się na nowo, by ponownie doznawać ostatecznego cierpienia. Oto prawo cyklu. IMAS!

Jak stworzyć zapach Zkauby

Zkauba był czarownikiem pochodzącym z planety zwanej Yuggoth, a znany jest z tego, iż posiadał legendarną księgę Ghorl Nigral[10]. Otrzymał ją od dholi zamieszkujących świat, który znajdował się pod powierzchnią naszej ziemi. Dzięki temu woluminowi zyskał wgląd w dziwne i niepoznawalne zwykłemu śmiertelnikowi formuły i rytuały, które mogły pomóc mu uratować jego ojczysty świat od przypominających robactwo szalonych i tłustych istot. Legendy mędrców pustyń mówią, że podczas tej magicznej operacji Zkauba zniknął w chwili, w której udał się ze specjalnym zadaniem ku gwiazdom, gdzie

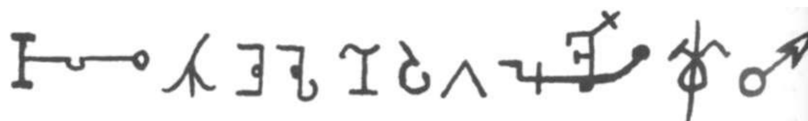
10) Ghorl Nigraljest księgą, która, według legend, istnieje w jednym egzemplarzu. Tak zwana Księga Eibona powiada, że wiele eonów temu odkrył ją właśnie Zkauba. Przekazał ją później kapłanom zatopionego świata Mu, którzy dopisali doń rozdziały dotyczące historii swego miejsca zamieszkania. Księgaprzetrwata katastrofę i została ukryta w zaginionym mieście Yian-Ho. Spoczywała tam w zapomnieniu przez wiele lat, póki nie odkrył jej niemiecki okultysta Friedrich von Juntz (1795-1840). Wraz ze swym przyjacielem, Gotfriedem Mulderem, odbył podróż do Chin do znajdującego się w wysokich partiach gór klasztoru. Tam też von juntz mial sposobność zagłębić się w ów traktat. Doświadczenie to mocno wpłynęło na dalsze życie okultysty. Po śmierci von Juntza, Mulder postanowił, iż warto byłoby zachować wiedzę, jaką pozyskał jego przyjaciel z owego tajemniczego woluminu. W celu pozyskania pełnych informacji dotyczących Ghorl Nigral użył on hipnozy i odbył wiele rozmów ze zmarłym. Na podstawie sporządzonych w trakcie tych seansów notatek, Mulder napisał później książkę pod tytułem The Secret Mystenes of Asia, with a Cotnmentary on the Ghorl Nigral (Sekretne misteria Azji wraz z komentarzem do Ghorl Nigral). Dzieło to ukazało się w Lipsku w 1847 roku, i niemal natychmiast cały jego nakład został skonfiskowany i zniszczony przez władze. Mulder przeprowadził się do Metzengersteinu, gdzie w roku 1858 zmarł w zakładzie dla obłąkanych (przyp. tłum.).

nie istnieje światło. Mieszkańców Yuggoth pozostawił swemu własnemu losowi.

Jakże okrutne bywa przeznaczenie! Świat za światem, życie za życiem, dzień po dniu; wszystko zalewa gęstniejąca smolista lawa. Widziałem istotę, która przyodziała się w kształt Boga i wbiła sztylet prosto w słońce. Zaraza pochłania miriady galaktyk. Szukam wyjścia, lecz nie wiem, czy takowe kiedykolwiek odnajdę. Może jedyną ucieczką jest podporządkowanie się prawu Konieczności? Chciałbym przeżyć choć dzień więcej w cyklu przeznaczenia, gdzie anioły zdają się czernieć i przybierać szkaradne formy. Czy istnieje inne wyjście poza sposobnością na to, by oblec się w ich kształty?

W dniu i godzinie Merkurego i kiedy wzrasta księżyc, zbierz równe części mirry, cybetu, styraksu, piołunu, asafetydy, żywicy z gumy i piżma. Zmieszaj je wszystkie dokładnie tak, by powstał jednolity proszek.

Tak połączone składniki umieść w naczyniu wykonanym z zielonego szkła i zapieczętuj je mosiężnym korkiem, na którym znajdują się wyryte charaktery Marsa i Saturna.



Charaktery Marsa



Charaktery Saturna

Unieś naczynie kolejno w kierunku Czterech **Wiatrów** i wypowiedz głośno najwyższe słowa mocy:

Na Północy:	ZIJMUORSOBET, NOJIM, ZAVAXO!
Ma Wschodzie:	QUEHAIJ, ABAWO, NOQUETONAIJI!
Na Południu:	OASAIJ, WURAM, THEFOTOSON!
Na Zachodzie:	ZIJORONAIFWETHO, MUGELTHOR, MUGELTHOR-YZXE!

Przykryj naczynie czarnym aksamitem i odłóż w jakieś miejsce.

Każdej z siedmiu nocy skąp je w świetle księżyca w ciągu godziny. Chroń je przykryte materiałem przed krukami aż do zachodu słońca.

W ten oto sposób kadzidło zostało przygotowane. Posiada ono taką moc, że ten kto używa go ze znajomością rzeczy, otrzymać może zdolność do zawezwania i rozkazywania Piekielnym Legionom.

Kiedy jest ono używane w Ostatecznych Rytach, może okazać się jeszcze bardziej użyteczne, gdy doda się doń jedną część prochów egipskiej mumii.

Perfum Zkauby używaj we wszystkich ceremoniach Starożytnej Wiedzy, roznosząc go na żyjące cisy lub dęby. I kiedy w pobliżu przebywają duchy, mglisty dym oczaruje i zafascynuje je, wiążąc ich moc z twoją wolą.



Jak stworzyć proszek Ibn Ghazi

Mistyczny proszek materializacji:

Nabierz prochy z grobowca, w którym ktoś spoczywał dwieście lub więcej lat. Niech będzie tego trzy części. Weź sproszkowany amarant - dwie części; liść bluszczu, który leżał na ziemi - jedna część oraz czystą sól - jedna część.

Zmieszaj wszystko w otwartym moździerzu w dniu i godzinie Saturna.

Nad tak połączonymi składnikami wykonaj Znak Voor. Proszek schowaj w ołowianej kasecie, na której wyryty został znak Koth.

Użycie proszku:

Kiedy tylko zażyczysz sobie obejrzeć manifestujące się w powietrzu duchy, używając albo swej dłoni albo ostrza magicznego miecza, rzuć szczyptę proszku w kierunku ich przybycia.

Dobrze zrobisz kiedy w ich obecności wykonasz Starszy Znak. W ten sposób wąsy ciemności nie wejdą do twej duszy.



Namaszczenie Khephnes

Ktokolwiek pomaże swą głowę maścią Khephnes, ten ujrzy we śnie prawdziwe wizje nadchodzących dni.

Kiedy Księżyca światło wzrasta w swej mocy, w oświetlonym przez nie miejscu połóż w glinianym tyglu dobrej jakości olej z Lotosu. Niech będzie pokropiony odrobiną sproszkowanej mandragory i dobrze zmieszany rozwidloną gałęzią dzikiego ciernistego krzewu. Kiedyś to wykonał, wypowiedz inkantację Yebsu:

Jestem panem duchów,
Oridimbai, Sonadir, Episghes,
Jam jest Ubaste, Ptho zrodzon z Binui Sphe, Phas;
W imię Auebothiabathabaithobeuee
Daj moc mym czarom O Nasira Oapkis Shfe,
Daj moc Chons-w-Tebach-Nefer-hotep, Ophois,
Daj moc! O Bakaxikhekh!

Dodaj szczyptę czerwonej ziemi, dziewięć kropli sody, cztery krople balsamu z kadzidła olibanum i kroplę twej krwi, która pochodzi z prawej ręki. Zmieszaj wszystko i umieść naczynie na ogniu. Kiedy całość została dobrze wykonana i kiedy powstaną ciemne opary, uczyń Starszy Znak i zdejmij naczynie z płomieni.

Gdy maść się schłodzi, umieść ją w urnie, która wykonana jest z najprzedniejszego alabastru. Po czym ukryj ją w znanym tylko tobie miejscu do czasu, kiedy nie poczujesz potrzeby jej

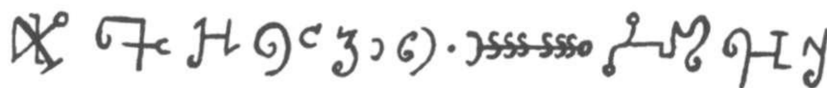


Jak wykonać zakrzywiony miecz Barzai

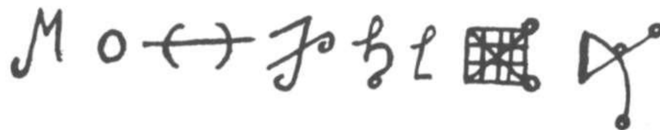
Barzai był wielkim kapłanem ziemskich bogów w Ultharze. Zgubiło go jednakże pragnienie pozyskania wiedzy przynależnej tylko istotom potężniejszym od człowieka. W swym szaleństwie chciał ujrzeć bogów samych! Wspiął się na sam szczyt góry Hatheg-Kla, gdzie pragnął ujrzeć tańczące bóstwa. Legendy podają, że zobaczył je, a one obdarowały go specjalnym znakiem, złożonym z ochronnych pieczęci. Jeśli znak ten dotknie zwykły śmiertelnik, to zyska w ten sposób olbrzymie moce. Nie wiadomo mi jednak, ile jest w tych opowieściach prawdy. Badając wiele ksiąg i studiując wiele tablic, natrafiłem jedynie na stworzony przez niego miecz, który używany w czarnoksięskiej sztuce potężny jest w swej mocy.

W dniu i godzinie Marsa i kiedy wzrasta Księżyc, wykonaj zakrzywiony miecz z brązu. Niech posiada rękojeść z najprzedniejszego hebanu.

Na ostrzu powinieneś wyryć charakter:



Z drugiej strony takowy:



W dniu i godzinie Saturna, kiedy Księżyc maleje, zapal wawrzyn i gałąź cisu, ofiaruj płomieniom ostrze, wypowiadając pięciokrotnie zaczarowanie:

HCORIAXOJU, ZODCARNES, mocą was przyzywam i pobudzam. O potężne duchy mieszkające w Wielkiej Otchłani.

W odrażające i potężne Imię AZATHOTHA przybądźcie i dajcie moc temu ostrzu, które wykonane jest wedle starożytnej Wiedzy.

Poprzez XENTHONO-ROHMATRU, rozkazuję ci O AZIABELISIE, poprzez YSEHYROROSETHA, wzywam cię O NTQUELISIE, i w rozległe przeraźliwe Imię DAMAMIACHA, o którym westchnął Crom-Yha i górami zatrząsł, mocą zmuszam cię O BARBUELISIE, służ mi! Pomóż mi! Daj moc mym czarom, gdyż ta nosząca znaki ognia broń posiadła siłę wzbudzania strachu w sercach wszystkich nieposłusznych mym rozkazom duchów. Ona także towarzyszy mi w formowaniu wszystkich kręgów, figur i mistycznych sigiłi w operacjach Magicznej sztuki.

W Imię Wielkiego i Potężnego YOG-SOTHOTHA i niezwyciężonego znaku Voor (uczyń go)

Dajcie moc!
Dajcie moc!
Dajcie moc!

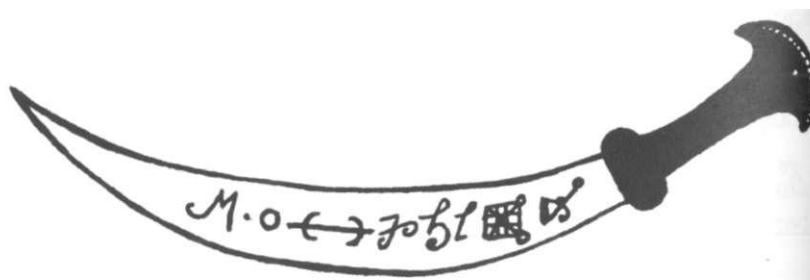
Kiedy płomienie staną się błękitne, będzie to pewny znak, że duchy są tobie posłuszne. Potem schłodź ostrze w przygotowanej mieszaninie słonej wody i żółci.

Zapal kadzidło Zkauby, jako ofiarę dla duchów, które przyzywasz, następnie odpraw je do przynależnych im siedzib tymi słowy:

W Imię AZATHOTHAI YOG-SOTHOTHA, Ich sługi NYARLATHOTEPA i poprzez moc znaku onego (uczyń Starszy Znak), zwalniam was; odejdźcie z tego miejsca w pokoju i nie powracajcie póki was nie przywołam.

Zapieczętuj portale Znakiem Koth.

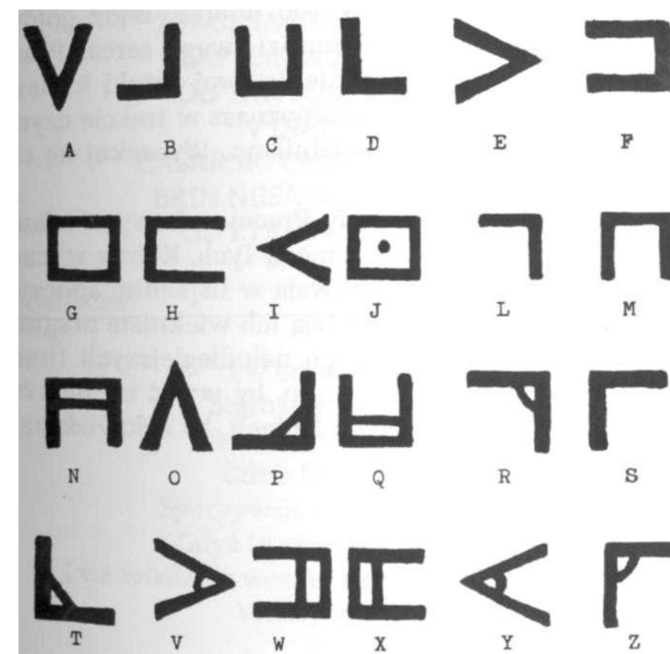
Miecz zawiń w czarny jedwab i odłóż go, póki nie zapragniesz uczynić zeń pożytku. Ale zważaj, by nikt prócz ciebie nie położył na nim ręki, gdyż moc jego zostanie na zawsze utracona.



Miecz Barzai

Alfabet Nug-Sotha

Charaktery Nuga stanowią klucz do innych planów. Wykorzystuj je w sztuce tworzenia talizmanów i we wszystkich świętych inskrypcjach.



Alfabet Nug-Sotha

***

Czas właściwy poznasz. Rzeczy same się dziać zaczną. Niespokojne sny, marzenia, których jasność, wyrazistość i malowniczość porażą cię swym splendorem; ludzie, dziwni ludzie w czerni o niezwykłych podkrążonych oczach, którzy odwiedzą twe domostwo; krzyk dziecka; zgniły zapach unoszący się przy twym łożu; głosy słyszane na wietrze bądź w dzikim szumie morskich fal; kule świetlne widziane na jawie; niemowlę patrzące na twarz twą z wielkim zaufaniem; kobieta o długich włosach nazywająca się mądrą; dziwny zew z gwiazd; one to przekażą ci mądrość. Wypatruj tego dobrze. Bądź gotów na wielką zmianę i niech lęk nie zmrozi twego serca. Poznałeś najważniejsze atrybuty do uczynienia twej sztuki królewską. Rolę Znaków, kadzideł i Miecza rozpoznasz w trakcie czynienia tego, co Zakazane szarym śmiertelnikom. Wyczekuj tej chwili z utęsknieniem.

Jednakowoż nie pozostań bierny. Pracuj nad swymi talentami. Dąż do wielkiego zjednoczenia z mocą Tych, Którzy wyczekują na ciebie z utęsknieniem. Spoczywają w uśpieniu, spoczywają za wielkimi pieczęciami, które pętają Ich wiekuiste pragnienia, a Ich myśli błądzą bezustannie po najodleglejszych tunelach wszechświata. Lecz są sposoby na to, by wyjść im naprzeciw. Są dary, które zesłali w Dawnych Dniach, by człowiek używał ich dla potrzeb Oczekujących.



Inkantacja rozpoczynająca każdy rytuał Starożytnych

OD TOL V IL ZAR ODO
V DRILPA VRAN TRIAN LU-LA
OLLORA BIAH DA
QUI-IN ZAPILA LA
Z PAGE IA-IDON OD MICALZO
LAP EMNA Z TRIAN SONF
ODTABA QUI-IN Z LA INSI
V DRILPA VRAN
CASARMG CHIS V MICAELZODO
BRIN NIISA AQLO OL COCACB
OD ZTRIAN TOL TORZULI

Co oznacza:

I w Bramie otwartej
Starożytni się pojawią.
Teraz tam stoi człowiek,
Gdzie Oni zrazu żyli.
Spoczywają w spokoju Potężni,
Gdyż tu zapanują ponownie,
I we władanie wezmą ziemię, po której stąpali.
Wielcy Starożytni,
Potężni,
Nadejdą w stosownej porze
I powstaną ponownie!



Głos Hastura

Usłysz głos przerażającego Hastura, usłysz ponure westchnienie wiru, szalony pęd Ostatecznego Wiatru, który mrocznie wiruje pośród milczących gwiazd.

Usłysz Tego, Któremu spomiędzy wężowych kłów wydobywa się skowyt pośród wnętrzności ziemskich. Tego, Którego niegasnący ryk wypełnia bezczasowe niebiosa ukrytego Leng.

Jego moc rozrywa las i miażdży miasto, lecz nikt nie pozna ręki, która uderza i duszy, co niszczy, jako że Przeklęty kroczy bez oblicza, jeno cuchnie. Jego postać jest ludziom nieznana.

Usłysz tedy Jego Głos w mrocznych godzinach, odpowiedz na zew Jego swoim. Pokłoń się i módl, gdy przyjdzie, lecz nie wymawiaj głośno Jego imienia.

Na ołtarzu zapal kadzidło i żółtą świecę, połóż pergamin z Jego imieniem. Stań następnie w kierunku Wschodu i wypowiedz następujące słowa:

Czuję wiatr na swej twarzy,
Słyszę Twe trzepoczące skrzydła,
Wielki Niewypowiedziany, przyzywam Cię!

Podejdź do wschodniego krańca kręgu, poruszając się w lewo. Nakreśl w powietrzu Starszy Znak i wyszeptaj Jego Imię.

Podążaj w lewo i wróć do ołtarza. Tam wykonaj Znak Voor i w tym momencie wypowiedz zew:

Przyzywam Cię!
O Niewypowiedziany,
Przybądź z Jeziora Hali,
Którego skręcone chmury i fale
Rozbijają się o rozległe brzegi.
Przyzywam Cię!

Z poza promieni Aldebarana,
O Niewypowiedziany, przybądź!
Pokaż Żółty Znak!
IA! IA! Hastur!

Uczyń Znak Kish.

Kiedy Hiady powstają i Aldebaran godnie kroczy,
Przywołuję Twe Imię!
O Ty, Niewypowiedziany, Który dosiadasz Wiatrów,
Przybądź!
Przybądź z pochmurnych brzegów Hali!
Kiedy Hiady powstają i Aldebaran godnie kroczy,
Słyszę twe rozległe i potężne skrzydła,
Które łopoczą pośród mrocznych mórz przestrzeni,
Przybądź! Przywołuje Cię Twój sługa!
Pośród Hiad, przybądź ze smutnego mitycznego
Zakazanego świata Carcosa,
Gdzieś Ty, o Potężny, Panem!
Pod płonącymi czarnymi gwiazdami
I w trędowatym blasku dziwnych księżyców
Ciebie przyzywam!
IA! IA! HASTUR!

Uczyń Znak Kish.

Teraz powinieneś poczuć wiejący wiatr i usłyszeć łopot skrzydeł nocy. Pozostań w milczeniu i skupieniu.

Kiedy już poczujesz Obecność, rzeknij te słowa:

Czuję wiatr na swej twarzy!
Słyszę Twe łopoczące skrzydła!
Witaj, O Niewypowiedziany!

Spal pergamin w ogniu świecy. Stało się.



Co się tyczy Nyarlathotepa

Słyszę Pełzający Chaos, który woła poza gwiazdami.

Oni to bowiem stworzyli Nyarlathotepa jako posłańca Swego i odziali Go w Chaos, aby formę Jego ukryć na zawsze pośród gwiazd. Kto pozna tajemnice Nyarlathotepa? Jest On maską i Wolą Tych, Którzy byli, gdy nie było jeszcze czasu. Jest kapłanem Eteru, Mieszkańcem Powietrza. Posiada wiele oblicz, których nikt sobie nie przypomni. Przed Nim zamarzają fale; bogowie drżą, gdy słyszą Jego zew. W ludzkich snach szepcze; kto zna Jego postać?

Zbierz zatem następujące ingrendienta: sierść czarnego psa, czarne włosy człowieka, czarnego żuka, czarną ziemię, maść Khephnes, popiół, ostre kadzidło, trzy świece, jedną lub dwie garście pachnących kwiatów, flet oraz czarną krew i spermę. Owe dwa ostatnie składniki zmieszaj ze sobą w wielkim skupieniu w srebrnym bądź brązowym kielichu. Płyn przykryj na klika dni aż stanie się czarny.

Przygotuj pomieszczenie do rytuału. Powinno być w nim absolutnie ciemno. Jedynym źródłem światła niech będą zapalone przez ciebie świece. Kiedy w swych tajemnych operacjach masz towarzyszy, niech jeden rozpocznie wydobywać z fletu hałaśliwe tony. Pozostali uczestnicy głębokim tonem intonują Imię NYARLATHOTEP. Jeśliś sam, wypowiedz Imię na początku i zacznij grać. Niech dźwięki instrumentu wprawią, że poczujesz, jak oddalasz się od zwykłości. Porzuć władanie nad swym ciałem, niech robi to, co chce. Powoli zacznij wyobrażać sobie stojącą w cieniu postać czarnego dumnego faraona.

Gdy poczujesz, że to pora, rozpocznij inkantację:

NYARLATHOTEPIE pośród Otchłani
NYARLATHOTEPIE pośród Otchłani Czasu i Przestrzeni

YARLATHOTEP UNGOYUD ERFELCOPCECHEREF
NYARLATHOTEP TELAL... usłysz mój głos!
Ty, Któryś pochłonął ten świat
I zrodził szaleństwo pośród dzieci człowieka
NYARLATHOTEP AXBIM XENCH'ZY VAWEG
TELAL... usłysz mój głos!
NYARLATHOTEP ALAL... usłysz mój głos!

Duszo i Głosie Wielkiego Azathotha
DEPENGA BYFETH CHO REMAN URGARTH
Zanieś moje pragnienia Wielkiemu Azathothowi
Bym mógł uczestniczyć w snach szaleństwa
I smakować Twe dary... usłysz mnie!
NYARLATHOTEP FETH QICHI FETH
NYARLATHOTEP TELAL ALAL prowadź mnie ku pragnieniom
Niech wola Azathotha będzie moim pragnieniem
Oto nocy ofiara i szaleństwo mego pragnienia
Jestem mym pragnieniem... usłysz mnie!
AZATHOTH DEPENGA BYFETH CHO REMAN URGARTH
Otwórz królestwo Cthulhu dla mych nocnych wędrówek
Tak, bym mógł zatrząść snem mrucząc:
AXBIM VAWAJEZA NAGUZ
I sny tego, który spoczywa w zatopionym Mieście R'lyeh
Niech staną się moimi
AZATHOTH AXBIM JECHOVOG BOXATONG CHO LAXENGAB
Przez Nyarlathotepa usłysz mnie!

Teraz zmieszaj wszystkie składniki oprócz maści.

NYARLATHOTEPIE, Twe nasienie w tym naczyniu
TELAL ALAL
Twoje dzieci w maści
Sny Cthulhu wiją się wokół
TELAL ALAL
Oto czego pragnę!

Ugnieć składniki. Gdy to wykonasz, kontynuuj zaśpiew:

NYARLATHOTEP IJACEBOO
Pochłonie ponownie świat
NYARLATHOTEP TELAL ALAL UNGOYUD MANGEIF NAGIIZ
IJACEEBO IJACCEBO IJACEEBO!
NYARLATHOTEP EDIN NA ZU!

Zamilcz, po czym po chwili krzyknij: BARRRA!

Teraz zgaś świece i spocznij na trochę, pozostając w absolutnej ciszy. W porcelanowej misie wymieszaj powstałą pastę z maścią Khephens. Kiedy kładziesz się spać, wcieraj mieszaninę w czoło.

Rytuał ten przeprowadzaj za każdym razem, gdy Księżyc wejdzie w nową, czwartą część nieba.

Istnieje także i inny sposób przyzwania Jego Wspaniałości w Swej Ziemskiej Postaci. Znalazłem go na stronicach Księgi wielkiego maga, zwanej Księgą Eibona. Opisuje w niej wiele różnych inkantacji i zaklęć, które dotyczą także czczonego przez niego Tsathoggui. Tam, wśród wielu ręcznie spisanych wierszy, odnalazłem ów ryt i sprawdziłem jego moc.

By go przeprowadzić musi nadejść pora burz. Kiedy tak się stanie, udaj się na odległe od ludzkich siedzib wzgórze. Weź ze sobą niewielki sztylet i klejnot o wielkiej dla Ciebie wartości. Zabierz również pergamin z wypisanym nań twym imieniem. Kiedy po mrokach niebios przetoczy się odgłos gromu, krzyknij IA! NYARLATHOTEP! Niech stanie się tak siedmiokrotnie.

Wokół siebie zakreśl sztyletem krąg, a po jego wewnętrznej zawrzyj takowy napis, który doskonale w swym charakterze będzie tworzył krąg drugi:

N'GAI TAWIL A-UMR! KWY'LL D'GO WGLN WGLN
NYARLATHOTEP UNI N'GAI

Litery pokryj kroplami twej krwi i zaintonuj Piąty Psalm Nyarlathotepa:

Z oczernionej Próżni
Ku ślepemu chaosowi ojca nas wszystkich
przybywa On, odziany w noc.
Poprzez siedem złotych stopni
Wykutych w mrozie Kadath
Przybywa i do mnie
la! Nyarlathotep!
la! Nyarlathotep!
Przybądź!

Weź sztylet, na którym znajduje się twa krew i kiedy ponownie zahuczy grom, rzuć go z wielką siłą na ziemię. On poprzez tę ścieżkę przyjścia musi poczuć krew, której towarzyszy gwałtowność i strach.

Rzuć także i klejnot oraz pergamin. Oto symbole, które Ci dał. Oto symbole, którymi jest.

Podnieś sztylet i ponownie uczyń zeń użytek. Spryskaj swym życiem pozostałe przedmioty, a potem jedną kroplę umieść na swym czole.

Podejdź do obrębu kręgu. Odwróć się w lewo i zacznij szybko iść po jego obwodzie do momentu, w którym poczujesz, że gwiezdne niebo stało się kanałem, który pozwoli jemu przebyć niezliczone przestrzenie.

Wtedy wróć do środka i zakrzycz:

Otwórz mi drogę
UMR A TAWIL
Poprzez czas pełen kątów
I przestrzeń zakrzywioną
Niech przejście będzie wolne.
Bądź wolny Pełzający pośród cieni Nocy!

Psalmy Nyarlathotepa

Oto adoracje, siedem psalmów Nyarlathotepa, które winienes' nucić każdego miesiąca z pierwszych siedmiu miesięcy po zawarciu Paktu. Podobnie, rytuał przed chwilą ci podany, wykonuj tylko w tym okresie. Potem jego moc zblaknie przed obliczem tego, co cię czeka.

Pierwszy Psalm Nyarlathotepa

I Yog-Sothoth jest
I stworzyli Go dla Ich posłannictwa
I oblekli w chaos, któryjego mocą...
...Pomiędzy gwiazdami
A materia jego początkowi podobna...
...I końcu
Istnieje w formie niepojętej
Pożywia się w czasie nieznanym
Kto powinien znaćjego tajemnicę?
Kto odważy się zgłębiać Ich Prawa?
Lecz w końcu posiadł swe miejsce
I osiadł stając się mlecznym obłokiem gwiazd
A jego moc dosięgła sklepienia siedmiu pałaców
Słyszałem pełzający chaos pomiędzy sferami
Gdy planety drżały i oddawały pokłon
Ten, Który przynosi dary Myśliwemu
Przybrać potrafi maskę woskową
I spłynąć między ludzi
Tak tedy pojawił się między Przypadkiem
I cuda nauczył czynić

Drugi Psalm Nyarlathotepa

Kiedy słońce zasypia
A piaski pustyni spowija chłód nocy
Kieruję swe oko ku niebiosom
By dostrzec Tego, który woła o Posłaniu
Zasiada On w spiralnej materii
A służą mu mgławice i gwiazdy
Gdy Zeta Orionis i Merope oddają cześć
Ty, Który z zadumą spoglądasz na Nar Mattaru
Zanieś radość naszym Ojcom
O Nyarlathotepie! Siedem onyksowych stopni w dół
I między ludzi wejdziesz
O Nyarlathotepie! Siedem Bram prowadzi do poznania
nimi wszystkimi
I wzniósł się ponad Otchłań.

Trzeci Psalm Nyarlathotepa

Kiedy ognie zapłoną na wzgórzach
Kiedy Słońce znajdzie się w drugim Domu
Kiedy czas nocy obróci swą twarz ku Północnemu Wiatru
Kiedy chmury zakryją niebo
Kiedy spadnie pierwsza kropla krwi z przestworzy
Kiedy ptaki przerwą swój śpiew
Kiedy Inicjator Snów z uśpienia powróci
Kiedy dzieci Saturna przy ołtarzach się zbiorą
Kiedy miecz zalśni i zbrukany zostanie
Kiedy Poszukiwacze między lustra wejdą
Kiedy onyks nabierze pradawnej mocy
Czas nadejdzie Jego chwały
I pokryje Ziemię swym cieniem

Czwarty Psalm Nyarlathotepa

Maska kamienna rozpaczy pełna
Ozdobiona cieniami martwych liści
Płonąca koszmarność z nieba zesłana
Ku chwale milczącego wzgórza
Korony drzew nad ziemią pochylone
Filary bram z konarów splątane
Kraina, gdzie Nienazwany się przechadza
A duchy w sobie znanym celu szybują na skrzydłach wiatru
Blade słońce bez siły tchnienia życia
Strumień szepcze i niczym lustro wabi
Stawy - czarne oczy - ich dna w trzewiach ziemi
Dzikie wzniesienia pełne tajemnic
Dolina zguby z grobami natury
Tam Mrok pełznie niczym smoła najczarniejsza
jest krok za mną, krok za dniem

Piąty Psalm Nyarlathotepa

Z zaczernionej próżni
Ku ślepemu chaosowi ojca nas wszystkich
Przybywa on odziany w noc
Poprzez siedem złotych stopni
Wykutych w mrozie Kadath
Przybywa i do mnie
Kładzie dłoń na orbicie słońc
Stapia się z pędem wiecznym niebios
I rozpływa w szepcie kosmosu
Oak' zi di arq
Ny har rut hotep kroczący wśród piramid
Ze wzrokiem śmiałym
Z marzeniem daleko sięgającym
Sothis! Sothis! Sothis!

Szósty Psalm Nyarlathotepa

Trzykrotność w Trójcy
Smutek, kaprys, humor
Trójca w Trzykrotność
Nasienie, które spadło z czerńi nocy
Czerwień księżycowa zamiast twarzy
Skrzydła z okiem w trzech barwach
Oto misterium Twoje!
Ahtu, Ny har rut hotep, Niyharlat hotep
Nie Ma Pokoju Przy Bramie
Nie Ma Spoczynku Przy Bramie
Nie Ma Gwiazd Przy Bramie
Nie Ma Stworzenia Przy Bramie
Nie Ma Czasu Przy Bramie
Nie Ma Przestrzeni Przy Bramie
Przy Bramie Jesteś

Siódmy Psalm Nyarlathotepa

Liczba upada pośród burzy i przemiany kątów
Jest to, co nie jest, nie więcej
Wszech-Jednia zamieszkuje w Ciemności
A w centrum Wszystkiego przebywa On, Który jest Ciemnością
I ta Ciemność stanie się wieczna, kiedy wszystko pokłoni się przed Onyksowym Tronem
Zapadnie cisza, która kojona będzie oddechem Przebudzenia
Usłysz cichy lament z ziemi twego przeznaczenia
Słowa szaleństwa i choroby dzikiej
Gdyż ja, jam jest ten, który składa Ci hołd
W nadziei śmierci cichej i gwałtownej

Po owym okresie siedmiu miesięcy, kiedyś wszystko wykonał zgodnie z poleceniem, wiedz, iż był to czas twej próby. Możesz rozpocząć praktykę prawdziwie Królewskiej Sztuki, czary,

które wywołają u twych wrogów szaleństwo, a u obojętnych ludzi podziw i uwielbienie. Staniesz się wzniosłym ponad twych dawnych braci i siostry. Nie znajdziesz zaspokojenia nurzając się w ich żądzach, tobie bowiem dane będzie dosięgnąć sklepień niebios i otchłani piekieł. To twoja ścieżka. Zadziwisz się jakżeś mógł żyć posród takowych prawideł ziemskich, śmiać się i radować z marności każdego dnia, cieszyć się tym, co zasługuje na niepamięć lub pogardę w najgorszym, poniżającym przypadku. Niech słowa te nie będą czczą gadaniną szalonego wędrowca. Działaj, a ujrzysz to na własne oczy. AL ZARAO KITABU ZARAQ. Rzekłem ci, działaj.



Świecący Trapezoedr

Odziany w szkarłat lśniący, mieniący się czernią pochłaniającą, siadający własną wolę życia, sprowadzon został z Yuggoth na Ziemię przez Świecący Trapezoedr. W obsydianowej skrzyni trzymały go Starsze Istoty. Szczyciły się nim Waluzia, Lemuria i Atlantyda. Minojscy rybacy wyłowili go i podarowali faraonowi w czerni, Nephren-Ka, który strzegł go pilnie w labiryntach Kish, gdzie odkryła go Nitokris.

Oto okno, w które spojrzeć może każdy, lecz prawie nikt nie odwraca od niego twarzy, będąc tym kim był. Śmiałek zatraci w nim swe myśli, pochłonie go ciemność i Łowca Mroku przybędzie ze świata tysięcy błyskawic i strumieni świateł. Oczy patrzącego posiądą blask i mądrość bezkształtna i nieludzka odbije się w nich na zawsze. Niewielu ludzi wytrzyma spojrzenie takiego czarownika, gdyż. jest on awatarem samego Wielkiego Posłańca, a każde słowo, które znajdzie się na ustach jego, ma moc niszczenia i tworzenia nowych wymiarów. Moc ponad mocami. Słowo ponad słowami. Czyn ponad czynami.

Pajęczyna utkana ze strzępów zgęstniałej ciemności przyodziewa się w kształt dumy, która zasiada na tronie światów. Łza z oka w jądrze istnienia zrasza popioły wymarłych archaniołów, a cyklopowe mury trzęsą się z tęsknoty za czułością mroku muskającego z wysokości ich grube cielska.

Pochłonął mnie majestat, a chwile zaledwie wejrzałem w ten

artefakt. Nie były to echa Zin, ani Zoth, ni Yaddith, lecz rozrywające myśli me

i pragnienie niekończące się nawet w bezdennej studni nauki 0 tym, co człowiecze.

Ostateczność nie posiada swego ciała, a jednak zamieszkuje je jak robak w trupie. Dlatego możesz podziwiać ją w całym splendorze i wielbić miłością ponad miłościami. Nic innego nie ma wartości.

Trapezoedr ukryty jest za zasłoną przejrzenia i przykryty pyłem niewiedzy Kish. Nie zna nikt sposobu, by odkryć go 1 użyć w sposób właściwy. Wśród gęstych dymów kadzideł oraz ruin niewidzialnych piramid trudno dostrzec jego blask, a na dworze Nitokris zatonął w głębiach czerwonego wina.

Istnieje jednakże ścieżka dostępu. Najbardziej wyniosła spośród wszystkich ziemskich kobiet; najpiękniejsza, doskonała, lubieżna i niewinna. Ta, której podobizna czyni ludzi niewolnymi. Ona oto stworzyła Bramę. Nitokris! Wielbię cię każdym uderzeniem serca mego i każdym ruchem opadających powiek.

Weź puchar kryształowy. Niech brzegi jego wypełnią się czarnym aksamitem atramentu. Kiedy zajrzysz w jego głębię i skupisz się na toni smolistej, otworzą się wrota do strumieni myśli starożytnych bytów i dojrzysz posłanie, którym Los obdarzył Pełzający Chaos. Przeszłość stanie ci przed oczyma, obrazy teraźniejsze zaleją twój umysł, a przyszłości chwile wypłyną wyraźne i czytelne niezwykle.

Jest także sposób na to, by odtworzyć fragment wielkiego Lustra Nitokris. Gdy napełnisz puchar atramentem, ustaw go na ołtarzu przed zwierciadłem. Ołtarz ten ma być pokryty czarnym materiałem. Kielich zaś powinien być ustawiony na pieczęci Kapłanki.



Pieczęć Kapłanki

Klęknij przed ołtarzem, wykonaj Znak Kish i wypowiedz te oto słowa:

Nitokris, Nephren-Ka, Ny har rut hotep
Kaddishu, Ia Zaraą
Tas dei Zeul
Kaddishu, Nitokris
la Kakkamu Zeres
Ssat Araq! Ssat Araq!

Gdy wymawiasz ostatni wiersz, lewą ręką podnieś kielich i wylej skrytą w nim zawartość wprost na zwierciadło. Niech gęsty płyn ścieka z góry a dół. Lustro będzie spękane, lecz gdy w sztuce tej osiągniesz pewną sprawność, zdziwienie wyrażą oczy twe, kiedy się przekonasz, jak wiele rzeczy przeniknie przez ten artefakt do tego świata i jakie wymiary ujrzysz po jego drugiej stronie. Zamiast atramentu wykorzystać też możesz proszek Ibn Ghazi. Czytaj wówczas z osiadłych na szkle cętek.

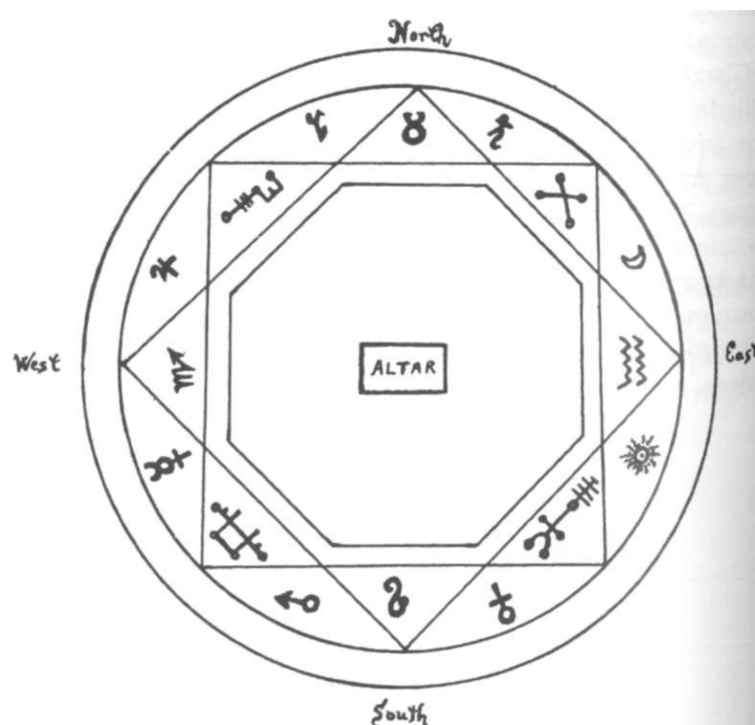
Wiedz, że czasem siły potężne wykorzystać mogą lustro po to, by znaleźć pożywienie dla wiecznie głodnych cielsk swych bogów. Anioły z Zachodniego Okna manifestują swoje cienie, a Ogary Tyndala topią kły w szyi nieostrożnego czarownika. Zabezpiecz się dobrze! Lustro stawać się będzie coraz żywsze. Zacznie przyciągać byty obce i nieznane. Wskazane będzie, jeśli w kom nacie prób stosowny krąg ochronny przy gotujesz, a lustro pokryjesz znakami:





Im powierzchnia lustra zawierać będzie mniej okaleczeń, tym wyraźniejsze będą wizje, a klasa wabionych istot będzie wyższa. Wtedy także ujrzeć możesz samą Kapłankę, a w przepastnej czerni jej oczu dostrzeżesz nigdy nie zaspokojone pożądanie. Użyj stosownych formuł, a ciało jej odziane w suknię niewidzialności przedostanie się do twego świata i dopełni się Proroctwo Jedenastu Komnat. Miłość i ekstaza zroszą dusze maga, gdyż Ona obdarza tylko spełnieniem.

Czasem przeniknie przez nie Wielki Posłaniec, gdyż ścieżki Przeznaczenia mogą wytyczyć jemu taką drogę. Nieszczęsny ten, kto nie jest przygotowany na takie spotkanie. Raduj się jednakże ty, któryś przyzwał awatary Jego, a on sam ukazał ci się w swej łasce niezmierzonej. Korzyści płynące z bólu połączenia umysłów i smutek trawiący wskutek pozyskania mądrości bezdennej przepełnią jaźń twoją po wieki.



Wezwanie Yog-Sothotha

Czas to bowiem na wezwanie Yog-Sothotha, ponieważ jest On Bramą i wie, skąd przybyli Starożytni w czasach przeszłych i gdzie nadejdą, kiedy powróci cykl.

Pamiętaj wszelako, iż głupcami są ci magowie, którzy porażeni swą sławą i wykorzystujący w nadmiarze daną im moc, rozważają Starożytne Siły, jakoby były one zwykłymi demonicznymi istotami. Demony są zaiste posłuszne takowym rzeczom, jak talizmany, zaklęcia czy egzorcyzmy. Ci z Poza traktują całe ziemskie czary jako czcze i nie posiadające mocy, a czarowników, jako dzieci, które chcą kierować wiatrami. Najpotężniejszy z nich, Ibn Al-Kadil, w mojej obecności zapragnął narzucić Jemu swą władzę. Rzekł w swej pysze, że wystarczy poznać i wymówić Jego imię, a zjawi się niechybnie. Lecz gdy wymówi się je głośno, to duszę maga obejmie szaleństwo i choroba. Ibn Al-Kadil obwarował się najpotężniejszymi wywarami, talizmanami i wiążącymi czarami. Jednakże nim doczekał czasu przyzwania, On pojawił się sam, a artefakty okazały się stosem błyskotek. I zostały rzucone pogardliwie do mych stóp zanim On nie zniknął tak szybko, jak tu przybył. Ostrzegam zatem, że Starożytni nie są posłuszni zaklinaczom, lecz pogardzają nimi, a czasem wręcz przechodzą przez ich ciała, niczym przez otwartą Bramę. Zawsze miej szacunek i pokorę. To moce zgromadzone w twym umyśle, cześć Im oddawana, karmienie Ich i bojaźń będą twymi przymiotami; nigdy chęć panowania nad Nimi, gdyż twój czas jest tkany przez Ich sieci.

Jeżeli chcesz go przywołać, musisz zaczekać aż Słońce znajdzie się w Piątym Domu, a Saturn znajdzie się w koniunkcji z dwoma innymi planetami. Wejdź wówczas pomiędzy kamienie

i nakreśl wokół siebie Krąg ewokacji, rysując figury zakrzywionym mistycznym mieczem Barzai.

Okrąż go trzykrotnie w lewo i stań z twarzą zwróconą na Południe, intonując zaklęcie, które otworzy Bramę.

Zaklęcie:

O Ty, Który zamieszkujesz w ciemności Zewnętrznej Próżni, zaklinam Cię; przybądź ponownie na Ziemię!
O Ty, Który przebywasz poza Sferami Czasu, usłysz me błaganie.

Uczyń Znak Caput Draconis Q

O Ty, Któryś Bramą i Drogą, przybądź na wezwanie Twego sługi.

Uczyń Znak Kish

BENATIR! CARARKAU! DEDOS! YOG-SOTHOTH! Przybądź! Przybądź! Wypowiadam słowa, zrywam Twe okowy, pieczęć jest złamana. Przejdź przez Bramę i wejdź do świata, który czynię Twym potężnym Znakiem!

Uczyń Znak Voor

Nakreśl Ognisty Pentagram i wypowiedz inkantację, dzięki której Wielki zamanifestuje się przed Bramą:

Inkantacja

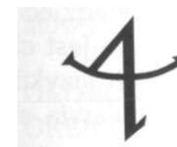
Zyweso, wecato keoso, Xunewe-rurom Xeverator, menhtoy, Zywethorosto zuy, Zururogos Yog_sothoth! Orary Ysgewot, homor athanatos nywe zumquros, Ysechyroroseth Xoneozebethoos Azathoth! Xono, Zuwezet, Quyhet kesos ysgeboth Nyarlathotep!; zuy rumoy quano duzy Xeuerator, YSHETO, THYYM, quaowe xeuerator phoe nagoo, Hastur! Hagathowos yachyros Gaba Sub-Niggurath! meweth, xosoy Vzewoth!

Uczyń Znak Cauda Draconis

TALUBSI! ADULA! ULU! BAACHUR!
Przybądź, Yog-Sothoth! Przybądź!

I wtedy pojawi się przed tobą i przyprowadzi swe Kuliste Ciała i udzieli ci prawdziwej odpowiedzi na wszystko to, czego zapragniesz wiedzieć. I ujawni ci sekret Swej pieczęci, dzięki której osiągniesz łaskę ujrzenia Starożytnych, kiedy ponownie przejdą się po Ziemi.

A kiedy przeminie Jego godzina, klątwa Starszych zostanie nań rzucona i wywoła go poza Bramę, gdzie będzie przebywał poty, nie zostanie ponownie przywołany.



Zaczarowanie Kulistych Ciał

Wiedz, że jest trzynaście Kulistych Ciał Yog-Sothotha i są one mocami sfery Pasożytów, Jego sługami i spełniają Jego rozkazy.

Przyzywaj je, kiedy tylko czegoś zapragniesz, a one obdarzą cię swymi mocami, gdy wezwiesz je inkantacjami i uczynisz znak.

Posiadają rozmaite imiona i pojawiają się w wielu formach.

Pierwszym jest GOMORY, który pojawia się pod postacią wielbłąda ze złotą koroną. Rozkazuje on dwudziestu sześciu legionom piekielnych duchów i obdarza wiedzą na temat wszystkich magicznych klejnotów i talizmanów.

Drugim duchem jest ZAGAN, który pojawia się jako wielki byk lub budzący grozę aspekt Króla. Trzydzieści pięć legionów skłania się przed nim, a on naucza tajemnic morza.

Trzeci, zwanym jest SYTRY. Przyjmuje formę wielkiego księcia. Posiada sześćdziesiąt legionów i wypowiada sekrety nadchodzących czasów.

ELIGOR jest czwartym duchem. Pojawia się pod postacią czerwonego człowieka z wieńczącą jego czoło żelazną koroną. Również rozkazuje sześćdziesięciu legionom i daje wiedzę, jak zwyciężać w wojnie i opowiada o mających nadejść bitwach.

Piąty duch nazywa się DURSON. Pojawia się jako kruk z dwudziestoma dwoma znajomymi demonami. Może odsłonić wszystkie ukryte sekrety i opowiedzieć o przeszłości.

Szóstym jest VUAL. Jego formą jest ciemna chmura i może nauczać wszystkich starożytnych języków.

Siódmym jest SCOR, który pojawia się jako biały wąż. Na twe rozkazy przyniesie pieniądze.

ALGOR jest ósmym duchem. Pojawia się w postaci podobnej do muchy. Może opowiedzieć o tajemnych rzeczach i obdarzyć łaskami wielkich Książąt i Królów.

Dziewiątym jest SEFON. Pojawia się jako człowiek o zielonej twarzy i posiada moc wyjawiania miejsc, gdzie znajdują się ukryte skarby.

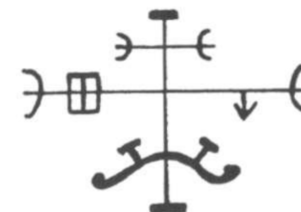
Dziesiątym jest PARTAS. Przyjmuje formę wielkiego sępa, i może opowiedzieć ci o mocach ziół, kamieni, a także rzec, jak stać się niewidzialnym i jak odzyskać utracony wzrok.

Jedenastym duchem jest GAMOR, i kiedy pojawia się jako człowiek, może w cudowny sposób powiedzieć ci, jak zdobyć łaski wielkich ludzi i jak odpędzić każdego strzegącego skarbów ducha.

Dwunastym jest UMBRA. Pojawia się jako gigant. Może przenieść pieniądze z miejsca na miejsce, jeśli tak mu nakażesz oraz wzbudzić miłość każdej kobiety, którą pożądasz.

Trzynastym duchem jest ANABOTH, który przyjmuje postać żółtej ropuchy. Posiada moc, by nauczyć cię przebiegłej sztuki nigromancji. Może również odpędzić każdego diabła, który ci przeszkadza, a także opowiedzieć o dziwnych i ukrytych rzeczach.

Jeśli zechcesz zawezwać owe Ciała, musisz wpierw narysować na ziemi ten oto znak:



I przywołać je tymi słowy:

EZPHARES, OLYARAM, IRION-ESYTION,
ERYONA, OREA, ORASYM, MOZIM!
Tymi słowy i w Imię YOG-SOTHOTHA,
Który jest twym mistrzem,

wykonuję najpotężniejsze przywołanie i przyzywam cię
O (imię przywoływanego).
Ty, który możesz wspomóc mnie w godzinie potrzeby
Przybądź! Rozkazuję ci poprzez Znak Mocy!

Wykonaj Znak Voor.

Wtenczas duch pojawi się przed tobą i spełni twe życzenia.

Jeśli jednak pozostanie dla twego oka niewidzialnym, rozrzuć proszek Ibn Ghazi, a on natychmiast przyjmie właściwą postać.

Kiedy zechcesz wypędzić ducha, któregoś zawezwał, wymaż znak zakrzywionym mieczem Barzai i wypowiedz te słowa:

CALDULECH! DALMALEY! CADAT!

I zapieczętuj Znakiem Koth.

Jeśli podczas swego pojawienia się duchy uparcie odmówią mówienia, trzykrotnie przetnij powietrze mieczem i powiedz: ADRICANOROM, DUMASO! a ich języki rozwiążą się i zostaną zmuszone, by udzielić ci prawdziwej odpowiedzi.



Zaklęcie Wielkiego Cthulhu

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh Wgah'nagl fhtan

Wiedz że śpi On zmarłym snem od wieków niezliczonych. Ten, Który pogrążony był w tym stanie przed narodzinami człowieka. Ten, Który jest zmarły, choć śpiąc czeka. Powstanie, a jego czas jest coraz bliżej. Robak nie zepsuje zepsutego. Czas jest niczym przy Jego trwaniu. Eony nie są w stanie wyrządzić mu krzywdy, gdyż ciało Jego nie jest ziemskim ciałem.

Zamieszkuje w R'lyeh. Przebywa w bezczasowym śnie przez Tych, Którzy pragną powstrzymać ciemność Zewnętrznych Piekieł i powstrzymać przeznaczenie Człowieka. Ciemność jednakże zwycięży, a przeznaczenie Człowieka jest przypieczętowane i wyryte.

Gwiazdy wskażą czas Jego nadejścia i kiedy sfery przetną się On powstanie. Wielki Cthulhu powróci i uzbrojony w mściwe szpony zada cios Starszym Panom i rozedrze ludzką duszę. Ziemię opanuje nieprzerwana noc.

Jego sługi mieszkają pomiędzy ludem twoim. Zważaj, o człecze, nadejdą potajemnie niczym złodzieje pośród nocy. Nie mają respektu ni przed człowiekiem, ni przed jego słabymi bogami. Są zaślepieni wolą mistrza.

Mój brat, Ibn Ghazi, oczyma, które nie miały powiek, widział koniec czasu człowieka, choć Ich klątwa nie pozwalała ujrzeć objawienia. Teraz, potępion, cierpi niekończące się męki w Lochach Zin. Jego usta są zapieczętowane, język odjęty. Nie może mówić ani opłakiwać swych mąk. Stał się sługą Shoggotha, póki Starożytni nie upadną.

Yog-Sothoth zna Bramę, przez którą powrócą Starożytni. Kiedy gwiazdy zblakną, a księżyc już nigdy więcej nie zaświeci, czarne słońca wzejdą i zajdą; Wielki Cthulhu przebudzi

się i świat usłyszy jego zew z głębin. Zew tysięcy gromów i Brama zostanie otwarta. Powrócą.

Opłakuj swe przeznaczenie, człowieku, gdyż ziemia stanie się pusta i zrzucona na wieki w otchłań rozpadu. W swym grobowcu w Rlyeh śpi wielki Cthulhu. Pieczęć, którą Oni użyli przeciwko niemu, nie będzie skuteczna po wszechczasy To rodzaj ludzki przełamie ją w swej głupocie. I wtedy powstanie W swej niewidzianej ignorancji zniszczy nić przędzącą nieśmiertelność. Pęknie niebo i oceany i wyłoni się ogień, a firmament zakryje jadowity cień starożytnego Cthulhu.

Ja, Alhazred, słyszałem jego płacz, moje oczy widziały zakazane Znaki. Boję się głosu nocnego wiatru. Boję się o człowieka.

Ph'hglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh Wgah'nagl fhtan.

Poznałem suplikację dla tych, którzy pragną posiadać władzę nad swymi sługami. Czas nadejdzie, w to nie wątpię. Plugawy całun pokryje ziemię. Lecz panować wtenczas nad motłochem prostym, radować się w chwili ostatniej, spoglądać żywym wzrokiem na spadające na wszystkie strony świata gwiazdy, oto, oto będzie dar dla królów. A potem niech pochłonie nas piekło.

W dniu i godzinie Księżyca, kiedy Słońce znajduje się w Skorpionie, przygotuj woskową tabliczkę i wyryj na niej pieczęcie Cthulhu i Dagona. Okadź ją kadzidłem Zkauby i odłóż w bezpieczne miejsce.

W wigilię święta zmarłych musisz odbyć podróż do opustoszałego miejsca, gdzie wysoka ziemia spogląda na ocean. Weź tabliczkę w prawą rękę, a lewą uczyń Znak Kish. Poniższą inkantację wyrecytuj trzykrotnie.

Inkantacja

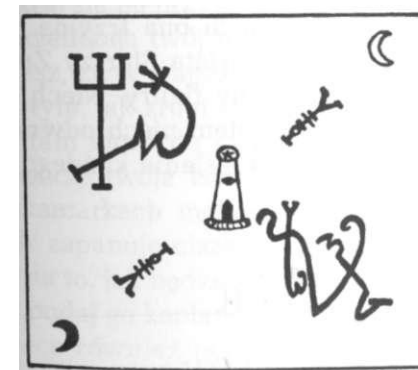
O Ty, Który spoczywasz zmarły, ale zawsze śnisz,
Usłysz, jak Przywołuje Cię Twój sługa.
Usłysz mnie, O potężny Cthulhu!

Usłysz mnie Panie Snów!
W twej wieży w R 'lyeh cię zapieczętowali,
Lecz Dagon rozerwie przeklęte więzy
I Królestwo Twe powstanie ponownie.
Ci z Głębi znają tajemne Twe Imię,
Hydra ***zna*** *Twą kryjówkę;*
Daj mi znak Twój
Bym mógł rozpoznać Twą wolę na Ziemi.
Kiedy umrze śmierć, Twój czas nadejdzie,
I nie zaśniesz nigdy więcej;
Obdarz mnie mocą uciszania fal;
Bym mógł usłyszeć Twój Zew.

Kiedy ostatnie słowo umrze w powietrzu, tabliczkę Ryleth rzuć w fale, mówiąc:

W Swym Domu w R'lyeh Zmarły Cthulhu czeka, śpiąc, jednak powstanie ponownie, a królestwo Jego pokryje Ziemię.

I wtedy przyjdzie On w twym śnie i pokaże Swój znak, z pomocą którego ujrzysz sekrety głębi.



Tabliczka R'lyech

Celebracja Cthulhu

Zanim przywołasz Go ze swej siedziby, powinieneś oddać Jemu odpowiednią cześć i przyjąć jego Hostię, Sakrament Głębi.

Niech ceremonia zostanie odprawiona w zamkniętym i słabo oświetlonym pomieszczeniu. Niech nie będzie tam żadnych jego wizerunków, gdyż zamanifestuje się jedynie poprzez Hostię. Na sobie nie miej także żadnych amuletów lub ozdobionych szat.

Niech towarzyszy ci kapłanka oraz dwoje sług lub czcicieli, a każdy z nich ma trzymać bęben. Ty zaś przygotuj sztylet, kielich, który przed rytuałem został napełniony słoną wodą. Z niego to przyjmiesz Sakrament.

Na rozsypanej białej kredzie ustaw symetryczny trapezoid. Jego krótsze krawędzie mają być skierowane na zachód. Usiądź i także odwróć się w tym kierunku, stawiając przed sobą kielich. Niech kapłanka siądzie po stronie wschodniej, spoglądając w twe oczy. Słudzy niech zajmą miejsca na Północy i Południu.

Ty i kapłanka wstańcie. Niech ona trzyma sztylet, którym nakreśli na wszystkie strony świata Starszy Znak. Ma zacząć od górnego punktu lewej strony figury. Niech wpierw wykona rysunek na Zachodzie, a potem niech odwraca się w lewo. Uczyń Znak ręką. W trakcie kreślenia każdego Znaku wymawiajcie te oto Imiona:

Na Zachodzie: CTHULHU,
na Południu: YOG-SOTHOTH,
na Wschodzie: HASTUR,
na Północy: SHUB-NIGGURATH.

Kapłanka siada ponownie i wypowiada słowa:

PH'NGLUI MGLWNAFH CTHULHU R'LYEH
WGAH'NAGL FHTAGN,

które oznaczają:

W Swym domu,
w R'lyeh zmarły Cthulhu spoczywa śpiąc.

Wszyscy odpowiadają na jej zew:

IA! IA! CTHULHU FHTAGN

Kapłanka i kapłan zaczynają powtarzać tę oto mantrę:

CTHULHU R'LYEH FHTAGN

Niech do zaśpiewu przyłączą się słudzy i niech wybijają rytmiczne dźwięki na swych instrumentach. Sprawi to, że w trapezoidzie obecna będzie pewna Jego forma. Ty ucisz się po pewnym czasie, przygotowując się na Zjednoczenie. Kucnij bądź usiądź. Rozewrzyj nogi, a ręce złóż na kolanach. Oto pozycja, w której On śni. Skoncentruj się na przywołaniu Jego wizerunku i poczuj, jak myśli Jego przenikają twój umysł oraz ciało.

Kiedy poczujesz, że w trapezoidzie dokonała się Przemiana, a poznasz to po tym, jak zrobi się cieplej niż zwykle, lewą ręką przenieś skryte tam moce do kielicha.

W tym momencie twoja istota zostanie zawładnięta przez błądzące po zakamarkach mgławic Jego sny. Wymów głośno Jego imię. Niech zapanuje cisza.

Bez względu na to, jak będziesz wyczerpany, podnieś kielich, upij zeń wodę i podaj go kapłance, która po spożyciu sakramentu odda go w ręce również uczestniczących w komunii sług.

Potem, ponownie wykonajcie Starszy Znak, wymawiając wszystkie odpowiednie imiona i wspólnie wyrzeknijcie następujące słowa:

Komunia została przyjęta.
Zamykamy Świątynię mocą Znaku.

Przywołanie Shub-Niggurath W Czerni

Przywołać Shub-Niggurath możesz w miejscu, gdzie zostały rozstawione kamienie. Ten, kto zna znaki i wypowiada słowa zostanie obdarzony wszystkimi ziemskimi przyjemnościami.

Kiedy Słońce wejdzie w znak Barana i czas nocy nadejdzie, zwróć swą twarz w kierunku Północnego Wiatru i odczytaj głośno te oto słowa:

Iah! SHUB-NIGGURATH!
Wielka Czarna Kozo Lasów.
Przyzywam Cię!

Klęknij.

Odpowiedz na wołanie Swego sługi,
Który zna słowa mocy!

Uczyń Znak Voor.

Powiadam, podnieś się ze snu
I przybądź z tysiącem innych!

Uczyń Znak Kish.

Wykonuję znaki, wypowiadam słowa,
Które otwierają wrota!
Przybądź, powiadam, obracam Klucz,
Teraz! Chodź po Ziemi raz jeszcze!

Węgle skrop zapachami perfum, nakreśl sigil Blaesu i wypowiedz słowa mocy:

ZARIATNATMK, JANNA, ETITNAMUS,
HAYRAS, FABELLERON, FUBENTRONTY,
BRAZO, TABRASOL, NISA,
VARF-SHUB-NIGGURATH! GABOTS
MEMBROT!



Sigil Blaesu

I wówczas Czarna ponownie przybędzie przed twe oblicze, a z nią Tysiąc Rogatych, których wycie powstanie z Ziemi. Powinieneś wnieść przed nimi Talizman Yhe. Na jego widok pokłonią się przed twoją mocą i odpowiedzą na twe żądania.



Talizman Yhe

Kiedy zapragniesz odpędzić tych, których wezwałeś, zaintonuj słowa:

IMAS, WEGHAYMNKO, QUAHERS, XEWEFARAM

Zamkną one Bramę, a ty zapieczętuj ją jeszcze Znakiem Koth.

Ryt Przemiany

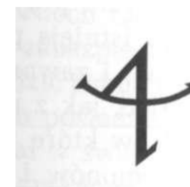
Wykonując ten ryt zjednoczysz się z aspektem Pierwotnego Krzyku z Próżni, bezforemnym kształtem Azathotha. Jest to bardzo niebezpieczna ceremonia. Wiedz, że gdy przeprowadzisz ją, utracisz swą tożsamość.

Niech komnata tonie w całkowitej ciemności. Zapal ciężkie kadzidło i usiądź w niewygodnej pozycji.

Zapal opium zmieszane ze styraksem.

Potem wydaj z siebie krzyk. Niech jego moc wydobędzie się z żołądka, a potem niech opanuje całe twe ciało. Poczuj, jak rozrywa twe członki i umysł. Niech trwa i trwa, aż po wieczność, aż stanie się treścią twej istoty. Potem, poczuj, jak miejsce, z którego go wydobyłeś zamienia się w porywający wir czerni.

Uwolnisz się ze swej osobowości. Twój umysł przetną obce ci niegdyś myśli, a twa świadomość rozproszy się w kosmicznej otchłani nieskończoności.



Formuła Dho-Hna

Każdy, kto wykona ten Ryt z prawdziwym zrozumieniem przejdzie przez Bramy Stworzenia i wniknie w Ostateczną Otchłań, którą zamieszkuje mglisty Pan S'ngac. Od wieków rozważa on Tajemnicę Chaosu. Formuła ta jest pierwszą, która umożliwia podróże po krainach, które choć są pośród ziemskich, niewidoczne są dla człowieczego oka. Skryte są bowiem w międzykątnych szczelinach i wymiarach, o których nikt nie śmie nawet marzyć. Czasem tylko Wielki Cthulhu zsyła wybranym ich tchnienie w na poły zapamiętanych snach, koszmarach i nocnych widziadłach.

Kiedy raz otworzysz owe Wrota, wiedz, że one stworzą ci możliwość przemieszczania się także i pośród gwiazd tak jak Ci, Którzy takie drogi uczynili. Pamiętaj jednakże, iż wędrówki te mogą pochłonąć cię do tego stopnia, że nijak będzie znaleźć ci drogę powrotną. Jest zatem skryte w tym wielkie niebezpieczeństwo. Możesz być przez eony skazany na wieczną tułaczkę wśród nieznanych mgławic i galaktyk starszych niż jakiekolwiek znane ci ciało niebieskie. Tam też napotkać możesz przerażające Mi-Go, pokryte szlamem skrzydlate grzyby, które wiernie służą swym Panom, a jeśli wierzyć legendom, pochodzą z Yuggoth. Nieszczęśliwy ten, kto pozna ich moce, bez zawarcia przymierza. Wiedz również, że chętnie one paktują i istnieją pewne tajne formuły pozwalające na przywołanie ich i zawarcie targu. Posiadasz wystarczającą moc, by wiedzieć, jak z nimi się porozumieć i jak je przywołać. W sferach, w które możesz się zagłębić, istnieje wiele innych istot, demonów i dziw. Daleki jestem od nazywania ich duchami. Pożerają one dusze wędrowców i trawią je przez wieki, by wypluć je potem w bezdenną

gwiezdną próżnię. Spadają one potem następne niezliczone eony i żaden mędrzec nie jest w stanie domyśleć się, ni zgadnąć co je w końcu spotyka.

Istnieje pewna mówiąca o tym Księga. Jedyny to w swoim rodzaju wolumin. Dane mi było przewertować ją ledwo jednej nocy, gdzieś na pustyniach Raba el Khaliyeh. Nie był to dobry czas. Wieziono ją właśnie w jakieś sekretne miejsce, gdzie miała być strzeżona zaklęciami magów i kapłanów Athamy. Jednakże ta jedna noc, jeden wschód księżyca, jedna wypalona pochodnia wystarczyły, bym głęboko zadumał się nad Nieznanym w kosmosie. Jest to wielki smutek. O tak, smutek, gdyż w mądrości jest jego dostatek. Czy moja dusza znajdzie kiedyś balsam ukojenia? Ty, który pożądasz magicznych darów, pamiętaj, że ścieżka nasza jest ścieżką tęsknoty za ukojeniem. Za wiecznie widzianym światłem wschodzącego słońca. Za rozkoszą chłodu, który przynosi ze sobą luna.

Żyję trawiony tęsknotą, jakiej nigdy jeszcze nie zaznałem. I być może, ma dusza już teraz stanowi pokarm jakowejś larwy, z którą musiałem się zmierzyć w trakcie mych podróży. Wielu wędrowców nie jest nawet świadoma tego, jakie Rzeczy spotykają w drodze. Nie, powinienem raczej rzec, iż to Rzeczy spotykają ich. Są one świadome. Czują i myślą inaczej niźli człowiek, lecz tak samo odczuwają dziki apetyt. Sekret polega na tym, że ich pokarm jest inny. Inaczej także umieją polować, a są myśliwymi ponad wszystkimi polującymi. Są mistrzami w podchodzeniu swej ofiary, która nawet nie będzie niczego przeczuwała. Pasożytują na niej długo, poty nie nabiorą mocy uzależniania. Jedyną przeciwko nim bronią mogą być egzorcyzmy. Spisane zostały przeze mnie i warto znać je a także wiedzieć, jak je używać. Niech Łaskawi strzegą cię w drodze!

Pamiętaj także, byś zabezpieczył dobrze twe ciało. Niewielką krzywdę może wyrządzić jemu człowiek, nawet wróg twój. Jeśli jednak wejdzie w jego posiadanie Coś, to czeka cię podobny koniec, jakbyś napotkał w swej podróży samego Łucznika, Mistrza Polowań. Jak odzyskać coś, co stoi mocno na ziemi, a ty unosisz się wewnątrz tego, jak i na zewnątrz?

Zakrzywionym mieczem Barzai nakreśl Sieć Kątów i ofiaruj mistyczne okadzenie kadzidłem Zkauby.

Wejdź w Sieć poprzez Bramę Północy i wyrecytuj inkantację Na:

ZAZAS, NASATANADA, ZAZAS, ZAZAS.

Przejdź Ścieżką Alfa do najbardziej wysuniętego na Południe szczytu, na której to wykonaj Znak Kish, trzykrotnie wymawiając potrójne Słowo mocy:

OHODOS - SCIES - ZAMONI!

Stamtąd udaj się do północno-wschodniego Kąta, śpiewając trzeci wers Piątego Psalmu Nyarlathotepa. Nie zapomnij o tym, by w drodze przez zakrzywione miejsce przyklęknąć pięć razy:

Wszech-Jednia zamieszkuje w Ciemności,
W centrum Wszystkiego przebywa On, Który jest Ciemnością;
I ta Ciemność stanie się wieczna, kiedy wszystko pokłoni się przed
Onyksowym Tronem.

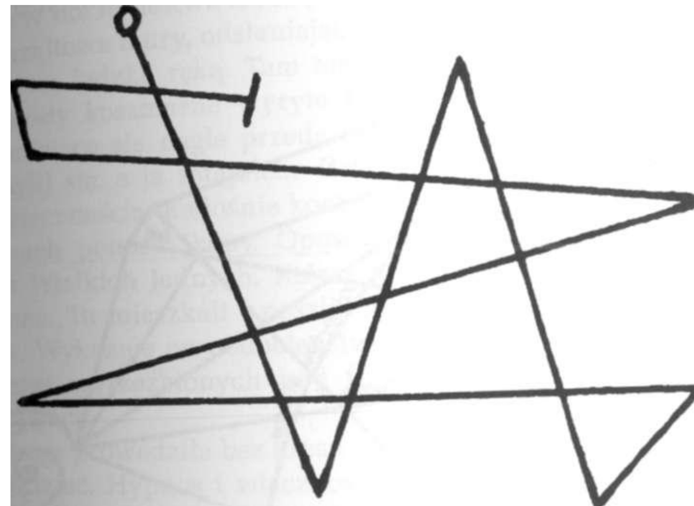
Zatrzymaj się przy Trzecim Kącie i raz jeszcze uczyń Znak Kish, wymawiając przy tym słowa, które oczyszczają portal i zatrzymują upływ czasu:

ABYSSUS-DRACONISUS, ZEXOWE-AZATHOTH!
NRRGO, IAA! NYARLATHOTEP!

Pójdź Trzecią Ścieżką do wierzchołka na Zachodzie i tam w ciszy, złóż głęboki pokłon, pochylając się po trzykroć nisko i wykonując Znak Voor. Obróć się i wejdź na Ścieżkę Transfiguracji, która prowadzi do Ostatecznego Kąta. Otwórz Bramę Otchłani z pomocą dziewięciokrotnej afirmacji:

ZENOXESE, PIOTH OXAS ZAEGOS, MAVOC NIGORSUS,
BAYAR! HEECHO! YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH!
YOG-SOTHOTH!

Nakreśl Znak Przekształcenia i podąż prosto w Przepaść.

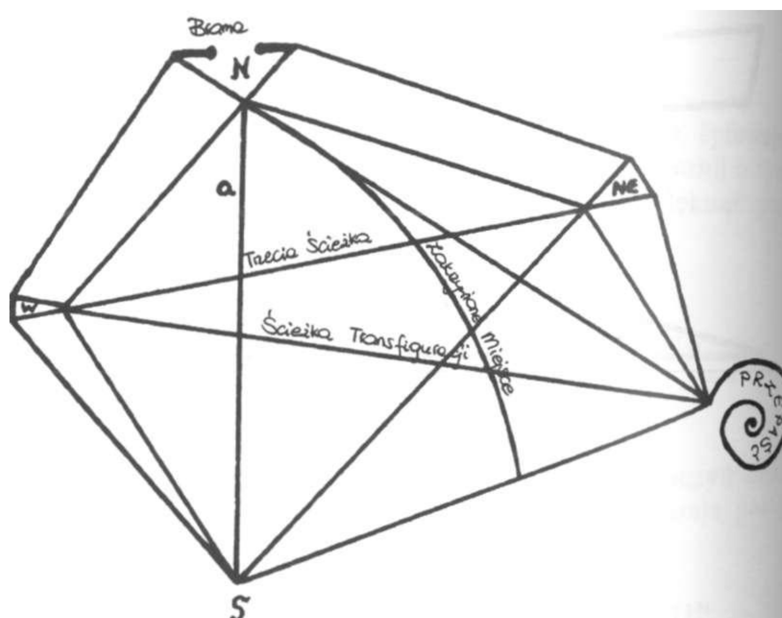


Znak Przekształcenia



Sieć Kątów

Figura ta powinna być nakreślona według magnetycznych pól Ziemi.



***

W swych podróżach widziałem wiele tego, co śmiertelne oczy nie mogą dostrzec. Wędrowałem w pobliżu zapomnianianego i mrocznego miasta. Nie były to wspaniałości Irem, które nawiedzają moje sny swym szaleństwem, lecz inne miejsca. Pogrążone było w całkowitym milczeniu. Nieznane było człowiekowi, ni

ghulom czy nocnym posępnościom. Spokój przypominał mi mil

Stało się to wtedy, gdy stąpałem przez labirynta grozy, bojąc się, by moje kroki nie obudziły przerażających architektów tego bezimiennego miasta. Tam bowiem ręka czasu nie sięgła, a wiatr nie szeptał.

Wielki był mój strach przed tym miejscem, lecz większa była senna fascynacja, która opanowała mój umysł i prowadziła me stopy w dół królestwa nieznanego. Lampa rzucała nieco światła na bazaltowe mury, odsłaniając potężne filary nie wyrzeźbione zapewne ludzką ręką. Tam też ciekawie zabarwione obeliski zawierały koszmarne wyryte figury i tajemnicze charaktery, wyłaniające się nagle przede mną w ciemności. Wtem pasaż pochylił się, a ja zstąpiłem. Zstąpiłem w to, co wydawało mi się wiecznością. Radośnie kontemplowałem zawieszone po obu stronach ponure ikony. Opowiadały o dziwnych uczynkach Tych Wielkich Jednych, Którzy zrodzeni zostali z nieludzkiego łona. Tu mieszkali i poszli, choć budowle noszą ciągle Ich znak. Wykazuje on podobieństwo do tych przerażających istot niegdyś wyrzeźbionych pod firmamentem nieodgadnionych konstelacji.

Droga prowadziła bez kresu w dół, zawsze w dół. Przestałem ją widzieć. Hypnos i wieczność pojmała mą duszę.

Jak długo, jak daleko wędrowałem? Nie wiem. Potem, budząc się niczym ze snu Narceusza, moje oczy ujrzały drzwi, które pojawiły się w drodze. Znajdował się na nich Ich Znak.

Znak, który dojrzałem później, a może i wcześniej, któż to wie, w podziemnych grobowcach Leng lub pośród filarów Irem. Stworzony by

Przed mymi oczyma drzwi zwinęły się, jakby były pergaminem, a za nim

gwiazd poruszały się zaczernione formy. Jak jęk wiatru, straszny głos okaleczył me uszy płaczem tysięcy męczonych dusz. Zakazane imiona Yog-Sothotha, Cthulhu, Nyarlathotepa i setek innych zraniły mój umysł niczym trujące kwasy. Ich umysły weszły w me istnienie i nauczyłem się rzeczy, o których nie śnił żaden śmiertelnik. Posiadłem wiedzę o królestwach z poza czasu i kreacji, gdzie ślepy sułtan demon, Azathoth spoczywa w studni Chaosu przez niezliczone eony bezkresu.

Potem, z ogłuszającym rykiem gwiazdy zawirowały przede mną w wielkim kręcącym się wirze i niczym liść przez burzę zostałem wrzucony w nienazwaną otchłań. Moje krzyki, przeżywana groza, wtrąciły mnie w miłosierną niepamięć. I pochłonęła mnie czerń.

Obudziłem się pośród cichych piasków czerwonej pustyni. Ujrzałem zapowiadające świt wielkie słońce. Wstałem i skierowałem się na Północ, docierając do Damaszku, gdzie ja, Ich skryba, mam nakaz napisania mej księgi, gdyż poza Filarami przyzywają mnie i wyszeptują swe sekrety śniące kryształy.

Ten, kto podąży Północną Drogą poza skrytą w mroku krainą Inquanok, do której zaprowadzić może napotkany Przewodnik, pośród Zimnych Pustkowi odkryje olbrzymi płaskowyż po trzykroć przeklętego Leng.

Wiedz, że bezczasowe Leng zamieszkują wiecznie płonące ognie zła, wydające ohydne dźwięki pokryte łuskami shantaki, które dosiadają powietrza, wyjący Na-Hag, którego potomstwo przebywa w zaciemnionych jaskiniach i dotyka ludzkie sny dziwnym szaleństwem. I jest tam świątynia z szarego kamienia, gdzie Posępność Nocy leży, gdzie spoczywa Ten, Który Nosi Żółtą Maskę i mieszka sam.

Lecz zważaj, o człecze, zważaj, na Tych, Którzy stąpają w Ciemności, po wałach Kadath, gdyż ten, kto ujrzy Ich głowy pozna pazury przeznaczenia. A cóż za człowiek zna Kadath? Kto pozna to, co zawsze przebywa w czasie dziwnym, pomiędzy wczoraj, dziś i jutro? Nieznana pośród Zimnych Pustkowi leży góra Kadath, na której znajduje się ukryty szczyt Onyksowego Zamku. Ciemne chmury przesłaniają potężny wierzchołek.

Jedynie czasem starożytne gwiazdy oświecają ciche tytaniczne wieże i przedziwne mury.

Znaki klątwy wyryte przez nieznane ręce strzegą nocnych bram i biada temu, kto odważy się przejść przez owe straszliwe wrota. Ziemscy Bogowie zabawiają się tam, gdzie Inni spacerowali kiedyś w mistycznych, bezczasowych salach, gdzie niektórzy przelotnie jawili się w snach pośród przyćmionych sklepień poprzez dziwne i ślepe oczy.

Tych przestrzeni unikaj. Nie wiem, czy choć jeden człowiek na ziemi posiada moc, która wytrzymałaby zetknięcie z poskręcanym widmem Czasu zadziwiającej Kadath. Jest tam jednakże wielki dar, zwany kamieniem z Mnar, na którym widnieje Znak Starszych. Starsze niźli rodzaj ludzki legendy, przekazywane przez szaleńców i poetów w ich koszmarach, stworzonych bezwolnie poruszającą się trzymającą pióro ręką, napomykają skryte w oparach aluzji o tym, że śmiałek, który posiądzie ów artefakt będzie mógł tworzyć własny czas, gdyż dana mu będzie moc rozkazywania jeszcze Nie Przebudzonym. Gwiazda o pięciu ramionach ma moc przeciwko wszelakim czarownicom i demonom. Przeciwko Tym, Którzy w Głębi, dholom, mieszkańcom Voor, tcho-tcho, przeciw niszczycielskim Mi-Go, shoggothom, Valuzyjczykom i takim ludziom, i istotom, które wiernie służą Starożytnym. A ponoć człek, który go posiądzie, nabierze mocy rozkazywania wszystkiemu, co pełza, płynie, wije się, chodzi lub lata.

W krainie Yhe, która znajduje się w RTyeh, Y'ha-nthlei w Yoth, Yuggoth w Zothique, N'kai w K'n-yan, Kadath na Mroźnym Pustkowiu, jak w jeziorze Hali i Ib w Carcosie, istnieje siła, lecz kiedy gwiazdy bledną i stają się chłodniejsze i gdy słońce umiera, a przestrzenie pomiędzy gwiazdami stają się coraz większe, tak blednie i moc wszystkich rzeczy. I tak się stanie z pewnością z gwiazdą tą, jako czar rzuconą przez łaskawych Starszych Bogów na Starożytnych. I nastanie taki czas, jak kiedyś i będzie jasne, że nie wszystko umarło, co takowym się być zdaje.

Nie wiem ile w tych słowach prawdy, choć sam je wyrzekam, a mi dane było to proroctwo usłyszeć. Widziałem natomiast to, co stało się z powtarzającymi je ludźmi. Niech klątwa Yoth i Yothsa nigdy cię nie dotkną! Ompois!

Formuły otwierają bezdenne czarne wiry, które prowadzić mogą w dwie strony: do środka i na zewnątrz. Miną lata zanim staniesz się Mistrzem Materii i Kątów, zanim wejdziesz. między Lustra. Teraz wystarczy byś zapamiętał tę regułę. Jej znaczenie pojmiesz w stosownej chwili.

Księga Wypędzeń





Czas, byś poznał wszelkie sposoby chroniące cię pośród wędrówek po ścieżkach tęsknoty. Pilnie je badałem w chwilach największej potrzeby. Wiedz, że nie są w stanie uchronić cię przed wszystkim. Nie są w stanie odpędzić niektórych Rzeczy i Twój kunszt polegać ma na tym, że wiedzieć masz dokładnie z kim rozmawiać i jakich praw poszukiwać. W innym przypadku lepiej gotuj się na kres, który nigdy nie nastąpi. Słyszę jedynie śmiech Tego, Który się zjawia. On wie, że końca mąk nie ma nigdy. Nigdy i Zawsze nie są Jemu znane. Nie pojmuje ich, gdyż tak dalece przebywa. I me słowa wywołują także Jego śmiech, jako że Blisko i Daleko również nie są Jemu dane

Oto zatem Formuły Wypędzenia przed wrogimi tobie siłami, które władają każdym cieniem i głębią. Egzorcyzmy muszą być wypowiadane czystym głosem. Niech nie będzie w nim żadnego śladu przerażenia ni drżenia. Ramiona powinny być uniesione ponad głowę lub skierowane w stronę twego przeciwnika. Żadne słowo nie może być zmienione.

Egzorcyzm Ognia

Oto rytuał odpędzający każde potencjalnie czające się wokół ciebie złe demony. Odprawiaj go o jakiejkolwiek porze, gdy tylko poczujesz, że może cię wspomóc. Wyobraź sobie, że na twej głowie spoczywa opalizująca białym światłem korona, w prawej ręce trzymaj miecz Barzai.

Włożyłem Gwiezdną Koronę Niebios, potężny Dysk Starszych
Życzliwych Duchów i życzliwych Strażników
Jak Bogowie, którzy mnie stworzyli
Włożyłem ją na mą skroń
By dosięgnąć Ich łaski

UDDUGHUL
ALLACHUL
GIDDIMCHUL
MALLACHUL
MASQIMCHUL
DINGIRCHUL

Żadnych złych duchów
***Ni** złego demona*
***Ni** złego boga*
***Ni** złego diabła*
***Ni** wiedźmy*
***Ni** nieczystości zjadającej istoty*

Ni kradnącego upiora
Ni cienia nocy
Ni jej powłoki
Żadnej kochanki demona
Żadnego potomstwa demona
Ni złej klątwy
Ni uroku
Ni czaru
Żadnego zła na świecie lub pod nim
Nad nim lub wewnątrz niego
Niech oprze się mil

BARRA ANTE MALDA!
BARRAANGE GE YENE!
ZI DINGIR ANNA KANPA!
ZI DINGIR KIA KANPA!
GAGGAMANNU!

Zaczarowanie przeciwko siedmiu Kłamcom Czekającym

jest ich Siedmiu
jest ich Siedmiu
W głębiach oceanu, jest ich Siedmiu
W lśniących niebiosach, jest ich Siedmiu
Powstali z głębin
Powstali z ukrytego schronienia
Nie są kobietami ni mężczyznami
Rozciągają się niczym łańcuchy
Nie mają małżonków
Nie mają dzieci
Obce jest im miłosierdzie
Ignorują modły
Szydzą z życzeń
Oto robactwo, które przybyło z gór
Wrogowie naszych Mistrzów
Oto zemsta Starożytnych
Podnoszące się okropności
Uzyskujące moc z niegodziwoceci
Wrogowie! Wrogowie! Siedmiu Wrogów!
Jest ich Siedmiu!
Jest ich Siedmiu!
Jest ich Siedmiu po Siedmiokroć!
Duchu Nieba, pamiętaj!
Duchu Ziemi, pamiętaj!

Egzorcyzm Barra Edinnazu, przeciwko duchom, które atakują Krąg

ZI ANNA KANPA!
ZI KIA KANPA!
GALLU BARRA!
NAMTAR BARRA!
ASHAK BARRA!
GIGIM BARRA!
ALAL BARRA!
TELAL BARRA!
MASQIM BARRA!
UTUQ BARRA!
IDPA BARRA!
LALARTU BARRA!
AKHKHARU BARRA!
URUKKU BARRA!
KIELGALAL BARRA!
LILITU BARRA!
UTUQ XUL EDIN NA ZU!
ALLA XUL DEIN NAZU!
GIGIM XUL EDIN NA ZU!
MULLA XUL EDIN NA ZU!
DINGIRXUL EDIN NAZU!
BARRA!
EDINNAZU!
ZI ANNA KANPA! Al KIA KANPA!



Egzorcyzm Z Dingir

Używa się go przeciwko jakiejkolwiek szkodzie

ZI DINGIR NINGI E NE KANPA
ZI DINGIR NINGI E NE KANPA
ZI DINGIR ENNUL E NE KANPA
ZI DINGIR NINNUL E NE KANPA
ZI DINGIR ENN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGRI NINN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGIR N DA SHURRIM MA KANPA
ZI DINGIR NINNDA SHURRIM MA KANPA
ZI DINGIR ENDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGRI NINNDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGRI ENUHDDIL LA KANPA
ZI DINGIR NINN UHDDIL LA KANPA
ZI DINGIR ENMESHIR RAA KANPA
ZI DINGIR NINNME SHIR RAA KANPA
ZI DINGIR ENAA MAA A DINGIR ENLIL LAAGE KANPA
ZI DINGIR NINNA MAA A DINGIR NINNLIL LAAGE KANPA
ZI DINGIR SSISGI GISH MA SAG BA DA A NI IDDA
ENNUBALLEMA KANPA
ZI DINGIR BHABBHAR L'GAL DEKUD DINGIR RI
ENNEGE KANPA
ZI DINGIR NINNI DUGGAANI DINGIR A NNUNNA IA AN SAG-
GNNUUNGA GATHA GAN ENE KANPA!



Egzorcyzm powstrzymujący emisariuszy Azathotha

Przed jego odprawieniem musisz stworzyć poświęcony Jemu wizerunek. Dobrze będzie, jeśliś w posiadaniu sigila danej istoty. Znane ci pieczęcie nanieś na wizerunek, który następnie spal w rytualnej misie. Gdy płomienie zaczną trawić wyobrażony w idolu byt twego wroga, zaintonuj poniższe słowa:

Wrzyj! Wrzyj! Płoń! Płoń!

UTUK XUL TA ARDATA!

Kim jesteście, czyim synem?
Kim jesteście, czyją córką?
Jakie czary, jakie zaklęcia tu cię przywiodły?
Niech Pan gwiazd mnie uwolni!
Niech syn Jego, ASHARILUDU, mnie uwolni!
Niech udaremnią twe podłe czary!
Wiążę cię!
Powstrzymuję cię!
Odsyłam cię do GIRRY
Pana Płomieni
Który osmala, spala i przykuwa
Tych, których obawiał się nawet potężny CTHULHU
Niech GIRRA, Zawsze Płonący, da siłę mym ramionom!
Niech GIBIL, Pan Ognia, da moc mej magii!
Niesprawiedliwości, morderstwo, oziębłości lędźwi,
Rozrywająca wnętrzności, pochłaniająca ciało, i szaleństwo
Na wszystkie sposoby mnie prześladująca!
Szalony Boże Chaosu!
Niech uwolni mnie GIRRA!

AZATHOTH TA ARDATA! IA ASALUX! ASALUX!

Wybrałeś mnie, bym stał się zwłokami
Oddałeś mnie Czaszce
Wysłałeś upiory, by mnie nawiedzały
Wędrującym Duchom Pustkowi mnie oddałeś
Pustyniom, pustkowiom, zakazanym krainom mnie oddałeś
Nigdy więcej nie otwieraj swych ust, by zesłać przeciwko mnie czary!
Wrzuciłem oto twój wizerunek
W płomienie GIBILA!
Płoń, Szalony Diable!
Wrzyj, Szalony Boże!
Niech płomienie GIRRY rozwiążą twe węzły!
Niech ognie GIBILA rozwiążą twe sznury!
Niech Prawo Spalania posiądzie twoje gardło!
Niech Prawo Spalania pomieści mnie!

KAKKAMMU! KANPA!



Inkantacja przeciwko Starożytnym

Każdego roku, kiedy na niebie Niedźwiedzica zwisa ze swego ogona, odpraw rytuał używając tego egzorcyzmu.

Są Oni niszczącymi burzami i złymi wiatrami
Złym podmuchem, zwiastunem zgubnej burzy
Złym podmuchem, zapowiedzią złej burzy
Oto potężne dzieci, Starożytni
Zwiastuni zarazy
Tron NINNKIGALA podpierający
Powodzią są Oni, która uderza przez krainy

Siedmiu Bogów rozległych niebios
Siedmiu Bogów rozległej ziemi
Siedmiu Starożytnych
Siedmiu Bogów Nocy
Siedmiu złych Bogów
Siedem złych demonów
Siedem demonów ucisku
Siedmiu w niebiosach
Siedmiu na ziemi

UTUG XUL
ALA XUL
GIDIM XUL
MULLA XUL
DINGIR XUL
MASQIMXUL
ZA ANNA KANPA!
ZI KIA KANPA
ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKUR RA GE KANPA!
ZI DINGIR NINLIL LA NIN KURKUR RA GE KANPA!
ZI DINGIR NINIE. IBILA ESHARRA GE KANPA!
ZI DINGIR NINNI NIN KURKUR RA GE KANPA!
ZI DINGIR A NUNNA DINGIR GALGALLA E NE KANPA!
ZI DINGIR ANNA KANPA!
ZI DINGIR KIA KANPA!

BABABARARARA ANTE MALDADA!
BABABARARARA ANTE GEGE ENENE!



Zaklęcie przeciwko Starożytnym, którzy pragną porwać twą duszę

NA'GHINGOR THDID LYM
MYN TH'X BARSOOM LU GNDAR
IN' PATH GIX MNTH' NABÓR
IN' PATH NOX VELI DEKK
YIG SUDDETH M'CYFORUM
M'XXLIT KADDATH SOGGOTH IM'BETUK
NOG S'DATH BLEXMED

Odkryłem jego tłumaczenie, które zostało wyryte przez nieznanego skrybę na starych skorupach z G'harne. Oto i ono:

Opuścisz to miejsce, miejsce, które zaprzecza powodom z jakich tu przybyłeś. I zabierzesz ze sobą, w Imię Nienazwanego, wszystkie swe sługi i godła. I również wypowiedzenie imienia twego stanie się przyczyną zguby dla tego świata, póki czas nie zje własnej twarzy.



'Egzorcyzm przeciwko Ich "Wysłannikom

SHAMMASH SHA KASHHAPIYA KASSHAP TIYA
EPISHYA MUSHTEPISH TIYA!
Kima Tinur khuturshunu l'rim!
Lichulu Lizubu u Littaattunku!
E Pishtashunu Kima meh naadu ina tikhi likhtu!

SHUNU LIMUTUMA ANAKU LU'UBLUYI!
SHUNU LINISHUMA ANAKU LU'UDNIN!
SHUNU LLKTISHUMA ANAKU LUUPPATAR!
Tirrama shaluti Sha Kashshapti Sha Ruchi ye Ipushu
Shupi yi arkhish Uppu yush!
ZI DINGIR GAL KESHSHEBA KANPA!



Egzorcyzm przeciwko opętującym duchom

Z tej formuły korzystaj wówczas, gdy opętane ciało znajduje się daleko lub gdy w operacji wymagana jest dyskrecja.

Niegodziwy Boże
Niegodziwy Demonie
Demonie Pustyni
Demonie Góry
Demonie Morza
Demonie Bagien
Niegodziwy Geniuszu
Olbrzymia Larwo
Niegodziwe Wiatry
Demonie, któryś posiadł ciało
Demonie, któryś rozdarł ciało
Duchu niebios, zapamiętaj!
Duchu ziemi, zapamiętaj!

Demonie, któryś posiadł człowieka
Demonie, któryś posiadł człowieka
GIGIMIE, który czynisz zlo
Pomiocie niegodziwego Demona
Duchu niebios, zapamiętaj!
Duchu ziemi, zapamiętaj!

Ten, który fałszuje wizerunki
Ten, który rzuca czary
Zły Aniele
Złe Oko
Złe Usta
Zły Język
Złe Wargi
Najdoskonalszy czarowniku
Duchu niebios, zapamiętaj!
Duchu ziemi, zapamiętaj!

NINNKIGAL, małżonka NINNAZU
Może ona spowoduje, że zwróci on swą twarz, ku miejscu, gdzie przebywa!
Może niegodziwy Demon odejdzie!
Może posiądzie kogoś innego!
Może pożywi się na innych kościach!
Duchu niebios, zapamiętaj!
Duchu ziemi, zapamiętaj!



Egzorcyzm Annakia

Oto zaczarowania Niebios, Ziemi i Wszystkiego, co pomiędzy Nimi przeciwko opętującemu duchowi. Należy go wyrecytować siedmiokrotnie nad opętanym ciałem, póki duch nie ujdzie z jego nozdrzy i ust w formie płynu i ognia, niczym zielony wrzący olej.

ZI DINGIR ANNA KANPA!
ZI DINGIR KIA KANPA!
ZI DINGIR URUKI KANPA!
ZI DINGIR NEBO KANPA!
ZI DINGIR ISHTAR KANPA!
ZI DINGIR SHAMMASH UDDU KANPA!
ZI DINGIR NERGAL KANPA!
ZI DINGIR MARDUK KANPA!
ZI DINGIR NINIB ADDAR KANPA!
ZI DINGIR IGIGI KANPA!
ZI DINGIR ANNUNNAKIA KANPA!
ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKURRAGE KANPA!
ZI DINGIR NENLIL LA NINKURKURRAGE KANPA!
ZI DINGIR NINIB IBBILA ESHARAGE KANPA!
ZI DINGIR NINNININ KURKURRAGE GIGSHI INN BHABBHARAGE KANPA!
ZI DINGIR ANNUNNA DINGIR GALGALLAENEGE KANPA!
KAKAMMU!



Wiązanie złych czarowników

Kiedy przeciwko tobie rzucone zostały czary, stwórz wizerunki twego wroga, męski i żeński. Potem spal je, wymawiając poniższe wiążące zaklęcie.

Przyzywam was, Bogowie Nocy
Wespół z wami rzucam zew Nocy,
Okrytą Kobietę przyzywam wieczorem, o północy i o poranku
Ponieważ oni mnie zaczarowali
Związali mnie czarownik i czarownica
Boże mój i Bogini, zapłaczcie nade mną
Dotknął mnie ból z powodu mej choroby
Stoję i nie mogę się położyć
Ani podczas nocy ani podczas dnia
Wypchali me usta powrozem!
Wypchali me usta trawą!
Uczynili z wody napój niewystarczający
Moją radością jest smutek, a zabawą żal
Powstańcie! Wielcy Bogowie!
Usłyszcie mój lament!
Przywiedźcie sprawiedliwość! Spójrzcie na me ścieżki!
Posiadam wizerunek czarownika i czarownicy
Mego prześladowca i prześladowczym
Niech trzech Strażników Nocy roztopi ich złe czary!
Niech ich usta staną się woskiem, a języki miodem
Słowo mego przeznaczenia, które wymówili
Niech stopi się jak wosk!

Czary, które rzucili niech rozleją się niczym miód!
Ich pętla jest zniszczona!
Ich dzieło zniszczone!
Mowa ich rozbrzmiewa na pustyniach i pustkowiach
Wedle wyroku, który wydali Bogowie Nocy
Oto koniec.

Inny czar wiążący czarowników

Weź sznur z zawiązanymi nań dziesięcioma supłami. Kiedy wymawiasz każdy wers tego zaczarowania, rozwiązuj jedną pętlę. Gdy ukończysz swe dzieło, wrzuć sznur w płomienie i złóż podziękowanie Bogom.

Wizerunki moje zmarłym oddałeś; zwróć je!
Wizerunki moje wśród zmarłych widziałeś; zwróć je!
Wizerunki moje w świat zmarłych rzucałeś; zwróć je!
Wizerunki moje na ziemię zmarłych rzuciłeś; zwróć je!
Wizerunki moje w trumnie złożyłeś; zwróć je!
Wizerunki moje oddałeś zniszczeniu; zwróć je!
Wizerunki moje w murach zamknąłeś; zwróć je!
Wizerunki moje rozbiłeś o próg drzwi; zwróć je!
Wizerunki moje zatrzasnąłeś w bramie muru; zwróć je!
Wizerunki moje oddałeś Bogu Ognia; zwróć je!



"Najdoskonalsze zaklęcie przeciwko hordom demonów napadającym pośród nocy

Wypowiadaj je, kiedy poruszasz się po obwodzie Kręgu, ziemię na zewnątrz kropiąc słodką wodą za pomocą sosnowej szyszki. Dodatkowo możesz trzymać wizerunek ryby. Każde słowo wymawiaj wyraźnie, bez względu na to, czy je szepczesz, czy wykrzykujesz.

ISA YA! ISA YA! RI EGA! RI EGA!
BI ESHA BI ESHA! XIYILQA! XIYILQA!
DUPPIRA ATLAKA ISA YA U RI EGA
LIMUTTIKUNU KIMA QUTRI LITILLI SHAMI YE
INAZUMRI YAISAYA
INA ZUMRI YA RI EGA
INA ZUMRI YA BI ESHA
INA ZUMRI YA XILYILQA
INA ZUMRI YA DUPPIRA
INA ZUMRI YA ATLAKA
INA ZUMRI YA LA TATARA
INA ZUMRI YA LA TETIXXI YE
ZINA ZUMRI YA LA TAOARRUBA
INA ZUMRI YA LA TASANIOA
NI YISH SHAMMASH KABTU LU TAMATUNU
NI YISH ENKI BEL GIMRI LU TAMATUNU
NI YISH MARDUK MASHMASH ILANI LU TAMATUNU
NI YISH GISHBAR OAMIKUNU LU TAMATUNU
INA ZUMRI YA LU YU TAPPARASAMA!



Zaczarowanie góry Kadath

Oto czar, który wroga twego wprawi w konsternację i pomiesza myśli. Ma on także potężną moc wiązania, tak że czarownik, który rzuca przeciwko tobie zaklęcie, nie ujrzy upragnionego celu. Oto czar powodujący ostateczne zniszczenie.

SHADU YU LIKTUMKUNUSHI
SHADU YU KIKLAKUNUSHI
SHADU YU LINI YIX KUNUSHI
SHADU YU LI YIXSI KUNUSHI
SHADU YU LITE KUNUSHI
SHADU LINI KUNUSHI
SHADU YU LINIR KUNUSHI
SHDU YU LIKATTIN KUNUSHI
SHADU YU DANNU ELIKUNU LIMQUT
INA ZUMRI YA LU YU TAPPARRASAMA!

Zaklęcie Vach-Viraj

YA NA KADISHTU NILGH'RI STELUBSNA NYOGTHA
K'YARNAK PHLEGETHOR UEBUMNA SYHA'H N'GHFT
YA HAI KADISHTU EP R'LUH-EEH NYOGTHA EEH
S'UHN-NGH ATHG LI'HEE ORR'E SYLA'H



Amulet Nodensa

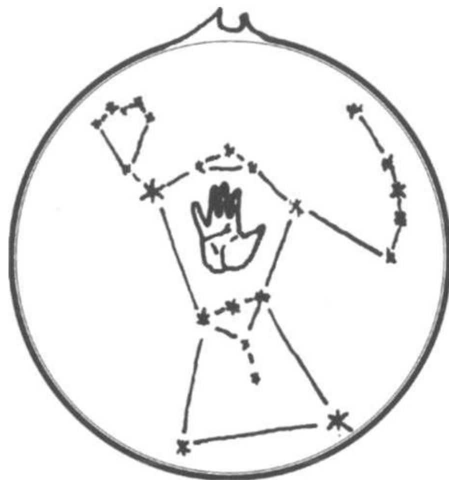
Amulet Pana Nodensa jest Ochronną Tarczą przeciwko demonom, które kroczą nocą; przeciwko owym demonicznym adwersarzom, którzy zagrażają rodzajowi ludzkiemu. Ktokolwiek nosi ten symbol na swej piersi, zawróci legiony ciemności, póty ci, co ograbiają ziemię znów nie powrócą.

Kiedy Księżyc wzrasta i Orion wspina się na Wschodzie, weź tabliczkę z czystego srebra i wyryj na niej wyobrażenie wężowego nietoperza, który strzeże Bramy Ognia. Z jego ust powinno wyłaniać się potrójne Słowo Mocy, którego nikt nie powinien wypowiadać lub o nim wiedzieć.



Wężowy Nietoperz

Na drugiej stronie Amuletu wyryj konstelację Orionisa z symbolem Dłoni.



Konstelacja Oriona z symbolem Dłoni

W nocy, kiedy na niebiosach płoną gwiazdy, a Słońce znajduje się w znaku Morskiego Kozła, zwróć się na Wschód i trzymając wysoko Amulet powiedz:

Wielki NODENSIE Srebrno Ręki, przyzywam Cię!
Spójrz na Symbol twej potężnej Mocy!
Otwórz płomienną Bramę do Twej Siedziby
I nadaj żywot temu Godłu, które stworzyłem mocą swej Sztuki
Ujrzyj Imię, które nie może być wypowiedziane
Wydane z ust Twego sługi
Ujrzyj formę Twego tajemnego miejsca pośród gwiazd!
Czczę Cię NODENSIE!
Wyciągnij Swe ramiona i ześlij Moc na me dzieło
By Starsi Władcy mogli towarzyszyć mi w czasie potrzeby

Poprzez te Imiona przyzywam Moc Twoją:
BABADUR, SHUJA, GIBBOR, MURZIM,
BESN, KLARIA, GABBARA! JABBAR!

Uczyń Starszy Znak

Skłoń się nisko w każdą stronę świata, zaczynając i kończąc na Wschodzie. Amulet niech pokryje woń słodkiej mirry. Potem zawiń go w czarny jedwab i ukryj, póty nie zapragniesz go użyć.



Księga
Paktów

Gdy poznałeś wszelkie sposoby ochrony i odpędzenia wrogich tobie sił, możesz zostać wtajemniczony w arkana najniższych, magicznych praktyk. Nawet nie wiesz, jak często przyjdzie ci wykorzystywać podane tu egzorcyzmy. Wiedz, że nie zawsze są one skuteczne. Różnych innych sposobów imał się będziesz, by skutkiem twej Sztuki szaleństwo nie wzięło cię w posiadanie. Oto bowiem księgi tej część poświęcona jest paktom z Ich najniegodziwszymi sługami, które ni formy stałej, ni myśli, ni dusz nie mają. Robactwo toczyć się będzie u twego wezgłowia. Coś przypełznie i siądzie ci na twarzy, kiedy spać będziesz. I skradnie ci oddech. Zważaj na każdą chwilę w twym życiu. Kiedy czytasz nawet o tych Rzeczach, to sprawia, że ze swego letargu budzą się różne czarne larwy. Przeciągają swe tłusta ciała i przypominają sobie 0 swym wiekuistym nienasyceniu. A karmią się i ciałem, i krwią, i oddechem, i duszą ludzką. W jakim celu stworzon został taki pomiot? Dlaczego plugawi Ziemię swym obrzydliwie cuchnącym wyziewem? Jakaż to ślepa i zidiociała siła była sprawcą jego narodzin? Dane mi było zobaczyć wśród wirujących gwiazd legiony poskręcanych, lśniących smoliście istnień. Oczekują na znak. Jednakże już teraz zaczęły się budzić i rozglądać wokół swym ślepym wzrokiem. Czasem, z tej wijącej się masy odpada jakiś wężowy kształt i spada wprost między rodzaj ludzki. Ukrywa się w trzewiach ziemi, tworzy kryjówkę w niezgłębionych górskich pieczarach lub w pobliżu bagien i szuka pożywienia. Przenika wymiary, jako że jest bezkształtny. Lecz zawsze towarzyszy jemu smród i przeraźliwa wilgoć.

Shoggothy, bo tak zostały nazwane przez Mędrców w osobliwie zachowanych mitach Commoriom, przybywają z kątów płaszczyzny i formuły pomiędzy Yr i Nhhngr. Odnajdziesz te Strumienie mgławic, kiedy podążysz ścieżką transfiguracji. Czasem dojrzeć je można, gdy znajduje się w mocy dziwnych roślin, które zsyłają wizje.

Sekret ci objawię; czarownicy zwą je także Myślokształtami.



By zrodzić Shoggotha

pomyśl, czego pragniesz od nowo zrodzonej istoty. W czym ma ci służyć. Wykonaj następnie jego pieczęć. Jak? To sprawa twej wizji. Możesz poprosić ducha, by pokierował twą dłonią trzymającą mocno pióro. Na pergaminie nakreślisz stosowny wizerunek. Podobnie uczyń z imieniem. Nazwij go, gdyż nic, co nie ma imienia żyć nie może.

Następnie przygotuj niewielką skrzynię, na której wieku narysuj lub wyryj Znak Starszych. Po stronie wewnętrznej umieść Talizman Yhe. Na dnie skrzyni umieść wykonaną pieczęć z napisanym pod nią imieniem oraz nawóz.

Skrzynię umieść na ołtarzu poświęconym Shub-Niggurath. Odziej się także w czerń lub brąz.

Stań z twarzą skierowaną w stronę świata, która przynależy Kozie. Wypowiedz te oto słowa:

SHUB-NIGGURATH, Pani Lasów. Ze Studni Nocy ku Wirom Przestrzeni, i z Wirów Przestrzeni ku Studniom Nocy, zawsze czcząca Wielkiego Cthulhu, Tsathogguę i Tego, Który Nie Jest Nazwany. Cześć również oraz obfitość i Tobie, Czarna Kozo lasów. Ia! Shub--Niggurath! Czarna Kozo z Tysiącem Młodych!

Dawczyni Życia, obdarz ten rytuał swym darem. Nadaj mu znamiona Twej płodności. Cudo żyzności Twej i radości. Chwalą Shub-Niggurath, Czarnej Kozie z lasów. Ia! Shub-Niggurath!

Zdejmij z siebie swe ubranie. Otwórz skrzynię i pobudź swą rozkosz. Gdy twe podniecenie będzie wzrastać, wyobraź sobie, że w skrzyni coś zaczyna się poruszać. Znasz już wygląd tej istoty. Kiedy osiągniesz szczyt, rzeknij:

(Imię Shoggotha), przybywaj!

W tym momencie niech umysł twój zostanie pochłonięty przez wrażenia, które zniszczą świadome myśli. Płyny rozkoszy niech pokryją cały sigil. To zapoczątkuje istnienie nowego wcielenia.

Zamknij skrzynię i powiedz:

Dzięki Ci i chwała, Sub-Niggurath, Czarna Kozo.
Ia! Shub-Niggurath!

Uczyń Znak Koth, a następnie Starszy Znak.

Niech powyższy rytuał będzie powtarzany przez trzy dni. Potem nowo zrodzonego musisz odpowiednio nakarmić.

Lewą ręką otwórz skrzynię, prawą zaś uczyń Starszy Znak. Weź potem sztylet i na sigil upuść kroplę krwi. Nigdy nie używaj krwi obcego człowieka bądź zwierzęcia. Trudno pokierować życiem, które może być opętane. Pamiętaj też, że niektóre istoty nie mogą przyjąć kształtu bez ludzkiej krwi. Gdy twój płyn życia ścieka na pieczęć, powiedz:

(Imię), rozkazuję ci, byś pożywił się i rósł w potęgę, a potem służył mej woli!
Rozkazuję ci, byś pożywił się i rósł w potęgę, a potem służył mej woli!
Rozkazuję ci, byś pożywił się i rósł w potęgę, a potem służył mej woli!
(Imię)! Pij mą krew i przyjmij ciało!

Słowa te wymawiaj z wielkim przejęciem. To ważne. ON wyczuje twe emocje i będzie pragnął ujrzeć je swym ślepym spojrzeniem. Także wyobrażanie sobie Jego kształtu jest bardzo istotne. Tę część rytuału powtarzaj przez trzydzieści siedem dni. Za każdym razem wizerunek Shoggotha powinien być coraz wyraźniejszy. Powinien pojawiać się już wtedy, gdy otwierasz skrzynię.

Ostatniego dnia rozkaż Jemu tymi słowy:

(Imię), rozkazuję byś opuścił naczynie. Wejdź w świat i wykonaj to, co ci nakażę. Idź i (tu powiedz, jakie zadanie mu wyznaczyłeś). Rozkazuję ci!

Uczyń Znak Voor i zniszcz talizman Yhe oraz Znak Starszych. Jeśli zostały wyryte, zniszcz skrzynię. Jeżeli zadanie, które ma wykonać Shoggoth, będzie trwało długi czas, gdy na przykład będzie twym strażnikiem, musisz czasem ponownie go nakarmić. Ponownie wykorzystaj rozkosz.

Zrodzony w ten sposób Shoggoth jest niezwykle potężny w swej mocy i zdolny do działań, których mu nie nakazałeś. Nieprzeniknione są myśli Starożytnych. Jeśli zbuntuje się przeciwko tobie, będziesz musiał go zabić. Odpraw odpowiedni egzorcyzm i spal przynależną jemu pieczęć.



Karmienie trupa

Jaka to ręka zbiera żniwo duszy w chwili śmierci?
Co mieszka w grobie po tym, jak duch się oddalił?
Co zamyka Bramę przed okiem węża?

Ten, kto posiada ukrytą moc, musi złożyć hołd Tym z Próżni i dostarczyć pożywienia Ich istnieniu. W minionych czasach stworzyli Oni ciała i chodzili po Ziemi oraz płodzili różne życie jako swój pokarm. Stworzenia te, ukształtowane wedle Ich woli służyły Ich potrzebom.

W próżni zamieszkują Oni bez formy; Ich cielesne powłoki zostały zniszczone dawno temu, lecz Ich pragnienie obleczenia się w materię pozostało i namiętność ta płonie żarłoczną dzikością.

Kiedy z ciała uciekło życie, należy je schwytać w locie. Tnij mieczem Barzai ponad głową trupa, wymawiając inkantację:

ZECKA-REBUS PRATCHI, RO'KAS
WELBREBOSDOS SATIGOC INRUT,
YOTH
IMBRUT, ZECKA-REBUS YOTH! RO'KAS
YOTH!

Uczyń Znak Voor i zapal kadzidło Zkauby.

Chwyć uprzednio przygotowaną zapaloną pochodnię, odwróć się na Wschód i powiedz:

BELUM OSAS GRISMAL, BOGAD
RITZAS, PEGVIER,
LAZOZ IMBRUT, ZECKE-REBUS, YOTH!

Uderz w mosiężny gong i kiedy dźwięk umrze, zacznie ci służyć mucha, która wejdzie w ciało. Owad zamieszka tam na sto dziewięćdziesiąt dni i z gnijącego trupa zrodzi się dziewięć robaków Iscuxcara, które wgryzą się w resztki, póki nie zostanie sam ekstrakt.

Jeśli przybędą Na-Hagi przepędź je Starszym Znakiem, którego wielce się obawiają i przeszkodź w ich powrocie tworząc Amulet Irona.

Przygotowana w ten sposób istota może zostać ofiarowana Tym z Poza, dla Ich zaspokojenia. Uczyń to, kiedy otwierasz Bramę, w sposób, w jaki zostałeś nauczony. A gdy przyjdą przyklęknij po trzykroć i uczyń Znak Koth.

Świecący Proszek Osuszania możesz sporządzić z pozostałości, jeśli stały się one pyłem. Uczyń to w dniu i godzinie Saturna i połącz brunatno-żółtą ziemią, sól i siarkę.

Proszek ten możesz używać, kiedy chcesz zmumifikować zwłoki. Wystarczy je nim posypać.



Naczynie Balontha

Przygotuj mosiężne naczynie w kształcie głowy. Na wysokości czoła wyryj ten oto znak:



Pod prawym okiem:



Pod lewym okiem:



Pod ustami:

Po prawej stronie:



Po lewej stronie:



Umieść naczynie na kamieniu, na którym również wyryto symbole Balontha. Niech oczy naczynia będą wysadzane obsydianem. Czaszkę pokryj proszkiem Ibn Ghazi, metalami ze starożytnych planet i esencją życia.

Kiedy Księżyc stanie się stary, zanieś naczynie, które zawinąłeś w czerń na jakieś wysoko położone miejsce, gdzie żaden człowiek nie chodzi i oblicze jego zwróć na Północ. Odsłoń głowę i zapal przed nim kadzidło Zkauby. Potem, w imię Balontha wezwij pięciu jego służących:

VEDAL, NOCUSA, IBROS, DENAK, ENPROS
Przyzywam was w imię waszego mistrza
Wielkiego BALONTHA!
Patrzcie na swe Znaki i na ten wizerunek,
Oczekuje na was w ciszy.
Przyzywam was tymi słowy:
KADESES YOLMO REEGUS EMIG
ORRESSUS DIZZAG,
ORRESSUS, ORRESSUS DIZZAG,
I poprzez moc Jego symboli,
Które złożyłem przed wami,
Nakazuję wam: wejdźcie w to naczynie
I ucztujcie wedle waszych pragnień.

Duchy pojawią się przed wizerunkiem w postaci czerwonej mgły, a treści, które pokrywają czaszkę, wzbudzą w nich żądzę. Wejdą wtedy do naczynia przez usta. Kiedy znajdą się tam, uczyń Znak Koth. Otwór zalep uprzednio przygotowaną gliną, mówiąc:

VELOC, DEMAS, ORIS,
Przez tę ziemię nie przejdziecie
Słowa zostały wymówione
Znaki uczynione
Tak długo, jak będę sobie tego życzył
Zamieszkiwać będziecie to naczynie,

Które uczyniłem mocą mej Sztuki
I udzielicie mi prawdziwych odpowiedzi
Kiedy tylko będę tego pragnął
Jako że Balonth, wasz Mistrz wybrał was z tłumu
Byście służyły mu i posłuszne były mej woli
Jako dar za mą cześć i ofiarę

Wizerunek zawiń ponownie w czerń.

Kiedy zażyczysz sobie dowiedzieć się czegokolwiek o tym, co przed tobą ukryte w świecie człowieka lub królestwie żywiolaków, odsłoń głowę, odwróć ją w kierunku Północy, zapytaj o to, czego pragniesz się dowiedzieć i zwróć się do wizerunku z prośbą tymi słowy:

Stworzyłem cię mocą swej Sztuki
Dałem ci życie
Teraz, odpowiedz mi prawdziwie

Uczyń Znak Voor.

Pieczęci naczynia nigdy nie można zniszczyć, gdyż duchy, kiedy tylko się z niego wydostaną, zapragną cię zabić.



Naczynie Balontha

O zmarłych, którzy nie spoczywają w swych grobowcach i o towarzyszących im, i znajomych duchach

Kiedy w dawnych czasach Starożytni splugawili Ziemię swą obecnością, zmarli nie zaznali spokoju w swych grobach. Powstali Oni z zepsucia, przynosząc ze sobą ghule, stworzenia, które nie są żywe ni martwe, lecz mieszkają w świecie cienia.

Ciała złych czarowników pogrzebane są tak, że ich twarze skierowano ku ziemi, a ręce ich skuto żelazem, po to, by przeszkodzić im w powrocie do tego świata. Chociaż niektórzy zdają się posiadać wielką moc i mimo iż uwięzieni w grobowcach wcale umarłymi nie są. Poprzez sztukę nekromancji i przemianę kości kręgosłupa w przerażające węże lub wielkie jaszczurki żywią się szkodliwymi odpadami i poprzez mroczne tunele wgryzają się do świata żywych.

Są także i tacy, którzy podnoszą się ze swych grobów pośrodku nocy i piją krew mężczyzn i kobiet, czasami przemieniając się w wilka lub nietoperza bądź inne rozmaite kształty.

Przypominająca węża lamia i harpie z długimi pazurami także rozsiewają plagę i cierpienie pośród ludzi. Czynią tak, gdyż nienasycone pragnienie spożywania życiowych substancji jest wieczne.

Robak rodzi robaka i z gnijącego ciała powstają dziwne formy.

Sny mężczyzn i kobiet nawiedzone są czasem namiętnymi duchami koszmarów, które starożytni zwali inkubami i sukkubami. Z takiego nocnego związku, poprzez cielesne złączenie mnożą się dziwne szkarady.

Pustkowia nawiedzane są przez dżiny, gorgony i wielogłowe hydry, dotrzymujące towarzystwa Mi-Go na wielkich żółtych pustyniach Północy. Me oczy widziały różne ziemie zarażone złem tych istot.

Wiele form blaknie w obliczu ziemskiej grozy, która roi się i kłębi w jej pierwotności. Śpi pod nie obracanym od wieków kamieniem; powstaje z korzeni drzewa; porusza się w otchłaniach morza; zamieszkuje w najgłębszej z głębin jeziora; wyłania się czasem z zamkniętego grobowca, który pyszni się brązem; także i z płytko wykopanego w glinie grobu. To groza, która znana jest od długiego czasu człowiekowi. Istnieje także w formie nieznanej i oczekującej na przerażające odkrycie w późniejszych dniach. Lecz trwa również i coś, co nie może być otwarcie nazywane, gdyż przewyższa wszelkie zepsucie. To nasienie, które ukryty mieszkaniec sklepień zasadził w ludzkości. Ludzie znali go pod imieniem Mieszkaniec w Ciemności, Nyoghtha, Rzecz, Która Nie Powinna Istnieć. Może zostać przywołany na powierzchnię Ziemi z sekretnych jaskiń i szczelin. Czarownicy widzieli go pod czarną wieżą Leng. Przychodzi, by niszczyć i zabijać. Zadziwiające, iż istnieją kulty czarownic, które oddają jemu cześć. Jedynie poprzez zapętlony krzyż, zaklęcie Vach-Viraj i eliksir Tikkun może zostać odesłany z powrotem do nocnych jaskiń, gdzie zamieszkuje pośród wiekuistego rozpadu i gnicia.

Każdą z takich istnień przyciąga wola czarownika, który zna sposoby i ryty Starożytnych. Ale niech mag zważa na tych, którzy zamieszkują (a którzy są zmarli, choć żywi) w pobliżu starożytnych piasków Egiptu. O nich to nauczyłem się w domu Khephnes. Czas bowiem stosowny nadchodzi i żadna śmiertelna ręka nie powstrzyma ich potęgi. Oni wracają.

Oto misterium: czas mija, lecz nie przed obliczem milczących bożków.

Choć może wydawać się to dziwne, moce zdolne do największych niegodziwości nie pojawiają się w formie, która wydaje się odpychająca i odrażająca, w kształcie, który przypomina demony. O nie! Małe, widzialne widma i potworności są zaledwie effluviami, które wydzielają z siebie Oni w trakcie Swego snu. Są niczym kawałki skóry i cienkie strzępy złego, które przyczepiają się same do tego, co żyje; pijawkami, pochodzącymi z cielska zmarłego wielkiego lewiatana głębin, który posiał spustoszenie wśród starożytnych cywilizacji, zanim nie został uśmiercony tysiącem oszczepów.

Jednakże potężniejszych mocy nie można zranić taką bronią. Ciała ich wracają do zdrowia bardzo szybko. Rzekłem to i będę mówił nadal, póki ma z trudem zdobyta wiedza nie zostanie przyjęta przez braci mych i siostry jako fakt.



O widmach

By mieć wizję zebranych potajemnie przyzwanych duchów, a gdy nie są ewokowane do widocznej postaci, lub by porozumieć się z duszami zmarłych, musisz przygotować naczynie, w które schwytasz ich wizerunki.

Jak użyć takowe lustro powiedział mi mag i kapłan doliny Zurnos, gdzie Wielka Noc jest poprzedzana przez Wielki Dzień i Siedem Pieczar prowadzi do trzewi ziemi.

Weź naczynie sporządzone z kryształu. Niech posiada kształt ałchijmicznej retorty. W dniu i godzinie Księżyca, kiedy jego moc wzrasta, a Słońce znajduje się w Domu Skorpiona, napisz na pergaminie Szyfr Zosimosa:

Niech pokryje go zapach piżma.

Następnie zmieszaj w wielkim moździerzu jedną część następujących ingredientów:

Bukwica, pomurne ziele, wężowe zielsko, czarny bez, dyptam z Krety.

Potem dodaj jedną trzecią części cytwaru, galangalu, doronicum, amoniaku, opoponaksu, spodium, szaentusu, hebanu, pień armeniku, eliksiru Pontusa i winnego moszczu. Sporządź z tego proszek i umieść go w alembiku. Dodaj destylowanej morskiej wody, by objętość substancji zwiększyć czterokrotnie. Naczynie przykryj pergaminem i odstaw je, by substancja sfermentowała w ciągu piętnastu dni.

Potem ściągnij kwintesencję, wypełnij nią retortę i dodaj obciążający wszystko kamień. Naczynie zapieczętuj czerwonym woskiem i umieść je w mosiężnym trójnogu.

Uczyń Znak Voor i wypowiedz Dziewięć Słów Mocy:

LUSOOM, RENGAT, EEPUS, OMARASY,
ALCUM, DARBUS, NESMONARTIS,
ENPHODDARIBUISEC, EBO!

Przez dziewięć dni o zachodzie słońca zapalaj nad naczyniem słodkie kadzidła i każdego dnia wypowiadaj jedno z powyższych słów.

Zjawy duchów będą widziane na dnie naczynia, kiedy je przywołasz mocą twej Sztuki. Dusze zmarłych natomiast udzielą ci prawdziwej odpowiedzi na pytania zgodnie z ich naturą.



By zawezwać zmarłych

Istnieją także inne sposoby porozumiewania się ze zmarłymi. By przywołać je ze świata, w którym wiecznie błądzą, musisz znać cielesne imię nieżyjącego. Dobrze zastanów się, w jakim celu pragniesz odbyć konwersację. Większość dusz do niczego tak naprawdę się nie przyda. Wiedza, jaką zgromadziły, jest niczym płomień dopalającej się świecy. Nie pozostaje nawet ślad. Wiedz, że im dłużej dany duch przebywa w sferach pozaziemskich, tym, jego wiedza może być większa. I te kwestie rozpatrz dobrze. Zwykli ludzie, przebywają na tych planach zupełnie pozbawieni wolnej woli i świadomości. Przyjmują kształt larw, które trwać będą, póty nie stopi ich ostatecznie trawiący strumień Próżni. Ponownie sprowadzeni na ziemię będą się zajmować i rozprawiać o swym życiu i tylko o takim ci opowiedzą. Co innego czarownicy; ich mądrość jest ponadprzeciętna. Imię zwykłego śmiertelnika odkryjesz bez trudu, lecz co innego maga! A w dodatku takiego, który żył setki lat temu. Lecz mocą swej sztuki możesz wywiedzieć się i tego.

Zrodź shoggotha. Niech jego celem będzie odnalezienie prawdziwego imienia zmarłego. Niech wgryzie się w czarną glebę jego grobu, a jeśli będzie trzeba, nawet i w trzewia ziemi. Odnajdzie je i sprowadzi przed twe oblicze. A jeśli moc czarownika sprawi, że wymknie się shoggothom, znaczy to, że kunszt jego ma znamiona magii związanej ze Starożytnymi. Wtedy ewokuj Dursona. Pamiętaj jednakże, że imię zostanie ci ujawnione, lecz samo spotkanie może być wielce niebezpieczne. Sam zresztą w odpowiednim czasie sporządzał będziesz odpowiednie zabezpieczenia i zaklęcia, by przetrwać w swej formie eony i by żaden czar śmiertelnika nie naruszył zdrowia twego i spokoju.

paktując z taką istotą pilnuj się zatem dobrze.

Wiadomo bowiem dobrze nielicznym, iż wola zmarłego czarownika posiada moc przewyższającą możliwości ciała. I może on powstać z grobu i uczynić to, czego za życia nie zdążył. Dokonuje takiego zmartwychwstania, głównie po to, by uprawiać rzeczy niegodziwe i szkodzić innym. Z łatwością powróci do życia, jeśli członki jego zostały nie ruszone. A są na to sposoby. Są także przypadki, kiedy jego wola podnosi się, gdy ciało jest zniszczone, a zachowały się jedynie jego szczątki lub prochy. Ciało będzie służyło mu do samego końca. Całe czy rozdarte, do końca![11]).

Kiedy już poznasz imię zmarłego, a przedtem odkryjesz miejsce jego spoczynku, możesz przystąpić do dzieła.

W dniu i godzinie Saturna, kiedy Księżyc zniknie z nieba, zdobądź prochy zmarłego i złóż je do zwykłego glinianego naczynia. Na pergaminie napisz jego imię wykorzystując alfabet Nug-Sotha. Włóż go do naczynia, które zapieczętujesz następnie woskiem i odłożysz na miesiąc.

Gdy przyjdzie czas spotkania przygotuj odpowiednio miejsce swego dzieła. Niech pali się siedem świec i siedemnaście kadzideł.

Naczynie ustaw na ołtarzu. Zdejmij woskową pieczęć. Rozpocznij inkantację:

Przyzywam cię z Zewnętrznych Sfer
Ciebie, który błądzisz pośród ciemności nocy
Duchu zmarły, samotny wędrowcze!
Oto zwracam ci twe ciało
Shub-Niggurath! ATHAMA! IA!
Zstąp z niebios
Wstąp do ciała
Ponownie i pierwotnie
Mocą mej sztuki nakazuję

11) Cały przytoczony akapit został ominięty z nieznanych przyczyn w łacińskiej wersji Necronomiconu w przekładzie Olausa Wormiusa (przyp. tłum.).

Gdyż znam twe imię
(wypowiedz je) przyzywam cię!
ATHAMA! ATHAMA! KA! IAL KA!
Przybywaj!

Wokół naczynia z prochami usyp krąg z proszku, który stworzyłeś w celu porozumienia się z duchami. Potem wypowiedz te słowa:

ASSA IA MA
KEFE'RA NE'
R'LYEH PLG'HI
ASSA KAKKAMU!

W tym momencie bramy do Zewnętrznych Sfer zostaną otwarte. Duch powinien się pojawić. Jeśli tak się nie stanie, rzuć proszek Ibn Ghazi.

Rozmawiaj z nim i dowiedz się tego, czego pragniesz. Wiedz, że nie ma sposobu, by zmusić go do powiedzenia prawdy. Jedyna nadzieja w jego uczciwości i w przywiązaniu do cielesnego bytowania. Zawsze bowiem możesz zagrozić zniszczeniem jego prochów, co ostatecznie pozbawi go szans ponownego zamanifestowania się na ziemskim planie.

Przyzywaj zmarłego, ilekroć zapragniesz.

Kiedy uznasz, że jego obecność nie jest ci już potrzebna, tnij nad naczyniem mieczem Barzai i odpraw go taką formułą:

OGTHROD AI'F
GEB'L - EE'H
YOG-SOTHOTH
'NGAH'NG AIY
ZHRO!

Po czym uczyń Znak Starszych. Pergamin z imieniem ducha spal w płomieniach świecy.

Przyzwanie duchów zwierząt

Duchy zwierząt możesz przywoływać po to, by nauczyły cię swego języka, sekretów i umiejętności. To pierwszy krok ku opanowaniu sztuki przywdziewania swej duszy w ich kształty.

Połam dokładnie stare i gnijące drzewo oraz świeże liście z drzewa tego samego gatunku. Wsyp je do naczynia, w którym znajduje się woda jeziora, olej, piwo i wino. Skrusz i przesiej do naczynia opium, miód, tabakę roztartą z masłem, wilczomlecz, włos psa, włos kota, włos lisa. Zmieszaj wszystko dokładnie. Spożyj miksturę i trzykrotnie wyrecytuj inkantację:

IIRHAB I IRHAB GIDIME I IRHAB
GIDIM IGIBAR I IRHAB GIRGIAMMAKE
IGIBAR IGIBARBAR GIDIMMAKE



Przywołanie zmarłego Bóstwa

To, co Zmarłe może zostać przyzwane zawsze. Niektóre jednak jest uparte i pragnie pozostać tam, gdzie się znajduje. Wtedy nie powstanie, bezpieczne i z dala od wysiłków czarownika.

Zmarły musi zostać przywołany z czterech stron świata i z czterech wymiarów, gdyż nie wiadomo, gdzie jest. Wezwać w ten sposób można Zmarłe Bóstwo formułą, którą tu podaję. Wymawiać ją należy głośno, a żadne ze słów nie może zostać zamienione innym, inaczej bowiem Duch Boga pochłonie cię, jako że tam gdzie przebywa nie ma ni pokarmu, ni wody.

Przywołać Go musisz w sekretnym miejscu, gdzie nie ma okien, lub jest tylko jedno, które znajduje się na ścianie od strony północnej. Światła powinna dostarczać jedna ustawiona na Ołtarzu lampa. Nie musi być to nowa lampa, ołtarz także niech nie będzie dziewiczy, gdyż jest to Rytuał Wieków i Starożytnych. Powinieneś złożyć ofiarę, która będzie zgodna z naturą Bóstwa. I w czasie Przywołania wody ABSU się skłębią i poruszy się Cthulhu, lecz póki czas Jego nie nadejdzie, nie powstanie.

Oto zaczarowanie Zmarłego Bóstwa:

Niech NAMMTAR otworzy me oczy i ujrzę... (Imię Przywoływanego)
Niech NAMMTAR otworzy me uszy i usłyszę... (Imię)
Niech NAMMTAR oczyści mój nos, tak bym mógł poczuć Jego nadejście
Niech NAMMTAR otworzy me usta, by mój głos usłyszały granice Ziemi
Niech NAMMTAR uniesie mą prawą rękę, bym stał się silny, by utrzymać Zmarłego.... (Imię) w mej mocy, w mej potężnej mocy

Przyzywam Cię, Potomku Bogów!
Przywołuję Cię, Stworzenie Ciemności, poprzez Dzieła Ciemności!
Przywołuję Cię, Stworzenie Nienawiści, poprzez Słowa Nienawiści!
Przywołuję Cię, Stworzenie Marności, poprzez Ryty Marności!
Przywołuję Cię, Stworzenie Bólu, poprzez Stówa Bólu!
Przywołuję Cię i przyzywam z Twej siedziby pośród Ciemności!
Przyzywam Cię z twego miejsca spoczynku w trzewiach Ziemi!
Przywołuję twe oczy, by dojrzały jasność mej różdżki, która przepełniona jest Ogniem Życia!

Przyzywam Cię, Potomku Bogów!
Przywołuję Cię, Stworzenie Ciemności, poprzez Dzieła Ciemności!
Przywołuję Cię, Stworzenie Nienawiści, poprzez Słowa Nienawiści!
Przywołuję Cię, Stworzenie Marności, poprzez Ryty marności!
Przywołuję Cię Stworzenie Bólu, poprzez Słowa Bólu!
Poprzez Cztery Filary Ziemi, które podpierają Niebo, niech będą przeszkodą dla tych, którzy pragną mnie zranić!
Przyzywam Cię z Twego miejsca spoczynku w trzewiach Ziemi!
Przywołuję Cię i niech Twe uszy usłyszą Słowo nigdy nie wypowiedziane, poza Ojcem Twym, Starszym od wszystkich czasów
Słowo, które wiąże i rozkazuje, oto moje Słowo!

IA! IA! IA! NNGI BANNA BARRA IA!
IARRUGISHGARRAGNARAB!

Przyzywam Cię, Potomku Bogów!

Przywołuję Cię, Stworzenie Ciemności, poprzez Dzieła Ciemności!
Przywołuję Cię, Stworzenie Nienawiści, poprzez Dzieła Nienawiści!
Przywołuję Cię, Stworzenie marności, poprzez Ryty marności!
Przywołuję Cię, Stworzenie Bólu, poprzez Słowa Bólu!

Przywołuję i przyzywam z Twego domostwa w Ciemności!
Przyzywam Cię z Twego miejsca spoczynku w trzewiach Ziemi!
NIECH ZMARŁY POWSTANIE!

Niech inkantacja ta zostanie wypowiedziana tylko raz, a jeśli Bóstwo się nie zjawi, nie kontynuuj przywołania, tylko zakończ w spokoju rytuał. Oznacza to, że można Je przywołać poprzez dzieło, którego lepiej nie zaczynać.

Kiedy przed zmarłym jako ofiarę położysz chleb, pamiętaj, by polać go miodem, gdyż jest to przyjemność Bogini, Której Nikt Nie Czci, Która wędruje poprzez ulice domostwa wyjących psów i lamentujących niemowląt. W Jej to czasach zbudowano ku Jej czci świątynię i składano w ofierze niemowlęta, a Ona w zamian chroniła miasto od wszelakich wrogów. Liczba niemowląt jest niezliczona i niepoznawalna. Chroniła Miasto póty jego mieszkańcy oddawali Jej dzieci. Lecz w końcu nie było już niemowląt. I kiedy nadeszła groza, odwróciła się Ona i opuściła świątynię. Imię Bogini jest nieznane. Czyni tak, że niemowlęta nie mogą zaznać spokoju i płaczą. Powód, by zmarłemu złożyć w ofierze chleb polany miodem wynika z tego, iż zostało niegdyś napisane:

Chleb Kultu Zmarłego na jego ziemi zjadam
Na dworze przygotowany,
Wodę Kultu Zmarłego na jego ziemi wypijam.
Królową jam jest, która odwróciła się od Miast,
Tą, która nadchodzi z nizin w zatopionej łodzi,
Tą jam jest.
Jestem dziewiczą boginią,
Wrogiem dla mego Miasta,
Obcą na mych ulicach.
MUSIGAMENNA URUMA BUR ME YENSULAMU
GIRME EN!
Och, Duchu, któż cię rozumie? Któż cię pojmie?

Wstępna inwokacja do operacji przywoływania duchów zmarłych, które zamieszkują w Cutha, zagubionym

BAAD ANGARRU
NINNGHIZHIDDA!

Przyzywam Cię, Wężu Głębi!
Przyzywam Cię, NINNGHIZHIDDO, Rogaty Wężu Głębi!
Przyzywam Cię, ozdobiony piórami Wężu Głębi!

NINNGHIZHIDDO!

Otwórz!
Otwórz Bramę, przez którą mogę przejść!
NINNGHIZHIDDO, Duchu Głębi, Strażniku Bramy, pamiętaj!
Otwórz, żebym nie musiał zaatakować Bramy!
Otwórz, żebym nie musiał zniszczyć sztab!
Otwórz, żebym nie musiał skruszyć murów!
Otwórz, żebym nie musiał przeskakiwać przez jej potęgę!
Otwórz Bramę, żebym nie musiał spowodować, by Zmarli powstali i pochłonęli Żywych!
Otwórz Bramę, żebym nie musiał dać Zmarłym mocy nad Żyjącymi!
Otwórz Bramę, żebym nie musiał sprawić, by Zmarli byli liczniejsi aniżeli Żyjący!
NINNGHIZHIDDO, Duchu Głębi, Strażniku Bramy, otwórz ją!
Niech Zmarli powstaną i poczują woń kadzideł!

I kiedy pojawi się jakiś duch zamieszkujący w Cutha, nie obawiaj się jego kształtu czy formy, lecz wypowiedz te oto słowa:

UUG UDUUG UUGGA GISHTUGBI

Wtedy to przybierze stosowną postać i odpowie ci prawdziwie na twoje pytania, które jemu zadasz.

Należy zapamiętać, że po tym, jak odpowie, zostanie odesłany tam, skąd przybył. Nie można zatrzymywać go na dłużej ani próbować go uwolnić, gdyż jest to gwałt zawartego Paktu. Sprawi to, że ty i pokolenia twych następców zostaniecie przeklęci przerażającą klątwą, gdyż bezprawiem jest przenosić kości zmarłych. Duch może być odesłany tymi słowy:

BARRA UUG UDUUG UUGGA!

Natychmiast zniknie i powróci do miejsca swego spoczynku. Jeśli jednak odmówi powrotu, po prostu wyrecytuj te słowa ponownie. Wówczas na pewno uczyni wedle twego polecenia.

Wielkie zaczarowanie wszystkich mocy

Zaczarowania tego można użyć tylko w razie ostatecznej konieczności, lub po to, by uciszyć buntownicze duchy, które ci zagrażają oraz powodują niepokój wokół Kręgu. Paktowanie ze zmarłymi duchami bardzo często wabi pewne istoty, których imion nikt nie poznał. Pewien bezzębny starzec, słysząc rozmowy kapłanów Damaszku, którzy zamartwiali się nad tym, jak zwalczyć bezbożny kult Starożytnych i rozprawiali o takich wydarzeniach, odrzekł, iż były to Ghasty, lecz nikt nie brał jego słów poważnie. Lecz pamiętam aż nazbyt dobrze proroczy sen, koszmar, który wyśniłem tej nocy po zasłyszanej rozmowie. Z mrocznych czeluści jaskiń wypełzły jakieś polipowate stworzenia. Pokryte były całe cuchnącym szlamem, pochodzącym pewnie z podziemnych jezior. Bluźnierstwem byłoby stwierdzenie, że są dalekimi krewnymi ludzi, lecz cała groza tkwiła w tym, iż istotnie, widać było pewne między nimi z ludzkim gatunkiem podobieństwo. Stworzenia te śliniły się na widok przyszłej uczty. Oto bowiem w dolinie, która znajdowała się tuż pod zamieszkiwanymi przez nie grotami trwała bitwa. Kiedy starcie zakończyło się i zwycięzcy wojownicy odjechali, zeszły w dół i posilały się tymi, którzy legli na polu walki. Nie to jednak było najstraszniejsze, nie ich padlinożerność. O nie! Nie ruszali w ogóle zmarłych, lecz wyszukiwali rannych.

Wiem, że nie tylko i te kreatury zostają zwabione. Jest ich znacznie więcej. Nie znam jednakże ani jednego maga, którego sztuka wiązałaby się z ich przyzywaniem i paktowaniem. Istoty te to nic więcej, jak odpady myśli lękliwych, niezliczonych myśli szalonych poetów, jak pożądania bezprawnie zaspokojonego, jak woni, którą wydaje topielec, zapachy, którymi przesączone

są świeże groby. Jakiż więc cel byłby w ich sprowadzaniu na ziemię?

Dobrze byłoby, gdybyś przepędził takie duchy, zanim nie osiągną mocy, która pozwoli zamieszkać im w wyższych światach. Tak długo bowiem, jak ziemia jest świadkiem ich obecności, zyskują swą siłę i coraz trudniej je kontrolować. A potem stać się mogą równe bogom.

Zaczarowanie to wypowiadaj głosem pełnym mocy.

Duchy Niebios, pamiętajcie!
Duchy Ziemi, pamiętajcie!

Duchy, Władcy Ziemi, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Ziemi, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Powietrza, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Powietrza, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Ognia, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Ognia, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Wody, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Wody, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Gwiazd, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Gwiazd, pamiętajcie!
Duchy, Władcy wszystkich wrogości, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie wszystkich wrogości, pamiętajcie!
Duchy, Władcy wszystkich dobrodziejstw, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie wszystkich dobrodziejstw, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Zasłony Cieni, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Zasłony Cieni, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Światła Życia, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Światła Życia, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Piekielnych Obszarów, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Piekielnych Obszarów, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Władców Marduka, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Władczyń Marduka, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Sina, który sprawia, że jego łódź przepływa rzekę, pamiętajcie!

Duchy, Władczynie Sina, który sprawia, że jego łódź przepływa rzekę, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Shammasha, Króla Starszych, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Shammash Guli, Królowej Starszych, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Tshku, Władcy Annunakieg, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Bogini Ziku, Matki Enkiego, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Ninnasu, Ojca Niezliczonych Wód, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie Ninnuah, Córki Enkiego, pamiętajcie!
Duchy, Władcy Ninnghizhiddy, który dźwiga twarz Ziemi, pamiętajcie!
Duchy, Władczynie NinnisiAna, Królowej Nieba, pamiętajcie!
Duchy, Władcy i Władczynie Ognia, Gibil, Panie Największy na Twarzy Ziemi, pamiętajcie!
Duchy Siedmiu Drzwi Świata, pamiętajcie!
Duchy Siedmiu Kluczy Świata, pamiętajcie!
Duchu Khusbi Kuru, małżonko Nammtara, pamiętajcie!
Duchu Khitim Kuruku, Córko Oceanu, pamiętajcie!

Duchy Niebios, pamiętajcie!
Duchy Ziemi, pamiętajcie!

AMANU!
AMANU!
AMANU!

Wielkie Mistyczne Zaczarowanie
IAADUENI

IA IA IA!
ADU EN I BA NINIB
NINIB
BA FIRIK
FIRIK BA AGGA BA ES
AGGA BA ES BA AKKA BAR!
AKKA BAR BA AKKA BAR
AKKA BARA BA AGGA BA ES
AGGA BA ES BA PIRIK
PIRIK BA FIRIK
FIRIK BA NINIB
NINIB BA ADU EN I
IAIAIA!
KUR BU IA!
EDIN BA EGA
ERIM BA EGURA
E! E! E!
IA! IA! IA!
EKHI IAK SAKKAK
EKHI AZATHOTH
EKHI ASARU
EKHICUTHALU
IA! IA! IA!



By dosiąść nocy na skrzydłach Shantaków

Istnieją pewne sposoby, by doznać rozkoszy stopienia się z nocą, zanurzenia w jej ciemnościach i szybowania wśród wszelakich ich aspektów. Różne bowiem odcienie przyjmuje czerń.

W dniu i godzinie Księżyca ulep z gliny posąg. Niech nie będzie to ani mężczyzna, ani kobieta. Gotową figurę przybierz wodorostami i innymi zielonymi roślinami, które wyrastają nad brzegami wód. Postać tę okadź zapachem Zkauby.

Znaleźć musisz wejście ku trzewiom ziemi prowadzące. Musi być naturalne, a zatem najlepszym takim miejscem będzie jaskinia. Ceremonii, której ci przekazuję, za żadne skarby nie odprawiaj w sztolni lub kopalni. Choćby nie wiem, jaka siła cię wabiła w takie miejsce, nigdy nie wolno ci zanieść tam przybranej w wodne rośliny postaci Boga. Nie służą one celowi twego rytuału. Istnieją siły w kosmosie, które odpychają się wzajemnie i wrogo wirują w oceanie nieskończoności. Pochłaniają się i zatapiają w otchłaniach smolistej czerni, gdzie skowyt wydaje jedynie wiatr pozbawiony ducha. Tam istnieje jedynie Nicość. I niech głupcom słowa te wydadzą się paplaniną starca. Pewni magowie wykorzystują takowe miejsca do przyzywania sił, które wiernie służą Starożytnym lub wiodą samotny żywot. Zamieszkują w nich Cthonianie, a czasem można spotkać szkaradne polipowate Grzyby z Yuggoth, zwane Mi-Go, które na skrzydłach swych zanoszą umiłowany rdzawy pokarm Ojcu i okropieństwo, które starsze niż rodzaj ludzki pisma nazywają je w swym archaicznym języku Shudde M'ell. Jego imię wyryte zostało na kamiennych tablicach z G'harne. Same w sobie są one potężnym artefaktem, lecz potęgi, jakie przyzywają, zdają się być nieokiełznane. Takowe najniższe jaskinie nie są zgłębione przez mogące je ujrzeć oczy, gdyż ich cuda są dziwne

i przerażające. Przeklęta jest ziemia, gdzie zmarłe myśli żyją w nowym i osobliwym ciele i zły to umysł, który nie posiada mocy swej. Mądrze rzekł Ibn Schacabao, że szczęśliwym jest grób, w którym nie spoczywa czarownik i szczęśliwe to miasto nocą, w którym wszyscy czarownicy są teraz prochem. Stare plotki głoszą bowiem, iż dusza diabłu zaprzedana nie posiada swej formy w cmentarnej glinie, lecz pożywia się i rozkazuje robakowi, który pożera; póki z zepsucia nie zrodzi się nowe przerażające życie i mroczne ziemskie istoty padliną się żywiące przybywają, by siać niepokój i puchną, by móc jeszcze bardziej dotykać plagą. Wielkie otwory potajemnie wykopano w miejscach, gdzie wystarczyłyby ziemskie pory i pewne istoty, które winny pełzać, nauczyły się stąpać. Ich żywiołem jest żar duszności, które spowijają podziemne labirynty.

Ty musisz znaleźć jaskinię, która zaprowadzi cię do znajdującego się w niższych warstwach jeziora. Postaw tam figurę. W nocy należnej jedynie promieniom gwiazd, a nie Księżycowi poświęć ją, wykonując Starszy Znak tymi słowy:

BOKRUG SHAGGAI IA!
HA'L BASH DA!
BOKRUG KHER
KHER DINGIR THSA

Nie odwiedzaj tego miejsca przez najbliższy rok. A kiedy taka pora już minie i nadejdzie najbliższy czas Yule, udaj się tam i dokonaj dzieła.

Posąg okadź ponownie zapachem Zkauby, a w swe czoło wetrzyj maść Khephnes.

Uczyń Znak Kish, pokłoń się i wyrecytuj następującą inkantację:

BOKRUG DI RE MA!
REDES SARNATH AKKAS
AKKASSSS!

Mocą zawartą w tajemnych imionach
Kluczem do bram nieżywych miast
Przyzywam was, skrzydlate demony nocy!
ASSSARAMA NE!
Przyzywam was odzianych w szron podziemi
Wierzchowce z ciemności wyklute
KADATH IA MA!
IA! IA! SHANTAK!
Przybywajcie!

Ponownie wykonaj Znak Kish.

Zgaś pochodnię. Niech zapanuje absolutna ciemność. Usiądź i oczekuj na ich pojawienie. Wkrótce powinieneś zauważyć, że dzięki mistycznym okadzeniom figura stała się otoczona eterycznymi zielonymi oparami. Wydzielać się również zaczną specyficzne i nieprzyjemne efluwia. Potem usłyszysz łopot skrzydeł i towarzyszący im zimny powiew. Istnieją teraz dwie drogi. Mając zamknięte oczy i korzystając z mocy maści dosiądź Shantaka. Możesz także użyć proszku Ibn Ghazi, by rozświetlić na chwilę mroki groty. Wówczas, zapalając na chwilę ogień pochodni, spal ów proszek i rozsyp popioły. Dostrzeżesz niesamowitego, posłusznego tobie wierzchowca.

Odbędziesz przedziwną podróż. Sekret Misterium Nocy tkwi w tym, że wielbić ją należy, kierując swe myśli w najdalsze głębie. Nigdy odwrotnie. Ujrzysz tunele. Będzie panowała w nich nieprzenikniona ciemność. Oślepniesz. Nie obawiaj się jednak. Pochłonie cię wir mrozu. Tego również się nie lękaj. Bądź wytrwały. Każdy twój lęk zostanie wyczuty przez niosącą cię istotę. Wiedz, że wówczas nie spotka cię nic dobrego. Ma ona swego pana, któremu składa ofiary w najdziwniejsze sposoby. Wkrótce w tunelach ujrzysz obrazy. Są to malowidła, które wykonała noc, w czasie kiedy została stworzona. Przypatruj się im uważnie. Niewiele ujrzysz w trakcie pierwszych Podróży. Zaleje cię cała fala wizji, które pokryją twój umysł

zapomnieniem wielości. Lot Shanataków jest dziki i niebywale prędki. Niegdyś podróżowały przez eony. Lecz pamiętaj, bądź wytrwały w swych zamierzeniach. Poznasz lepiej widziadła nocy. Mądrością cię przepełnią, nieosiągalną w inny sposób.

A potem, potem zanurzysz się w wielką halę, gdzie na samym jej środku tryska światło, które mroczniejsze jest od najciemniejszych, bezksiężycowych nocy. Pochłonie cię. I znajdziesz się po drugiej stronie Bezkształtu. Niebo jest grobem Próżni. Kosmiczny wir trawi tam wszystko; czas, przestrzeń, duszę, myśl, słowo. Pozostaje Zaduma. Nieogarnięta, nienasycona, nie potrafiąca znaleźć na nic odpowiedzi. Mieszka tam samotnie zrodzona wraz z pierwszym oddechem Bogów, pogrążona w czasie przed czasem. Oto niewyobrażalny klucz Poznania. Spadniesz, w zdawałoby się, nieskończony upadek.

Kiedy wrócisz do swego ciała umysłem, wykonaj odpowiedni egzorcyzm. Potem uczyń Znak Starszych i odejdź w milczeniu.

Od tej pory coś będzie ci towarzyszyć. Nie próbuj nawet tego przywołać do świata widzianego oczyma. Jeśli to w ogóle oblecze się w kształt i formę, albo wyda tchnienie, popadniesz w ostateczny obłęd. Ujrzysz siebie w najprawdziwszej postaci.



Wezwanie Tkającego Zasłony

Wiedz, że Ten, Który Tka zasłony, jest zmienny i kapryśny, a zatem wykonanie tego rytuału może być bardzo niebezpieczne. Kapłani i astrologowie mrocznych kultów widzą dzięki niemu przeszłość i przyszłość. Mają także moc podróżowania do innych wymiarów, a przede wszystkim władzę nad materią. Pamiętać należy, że kiedy Krąg przestanie cię chronić, a On prześliźnie się na ziemski plan, porwie twe ciało ku nieznanym światom, skąd nie ma już powrotu. On to bowiem tka zasłony przestrzeni wedle swej woli i radości Tych, Którzy pełzają po strumieniach czasu.

Wpierw, błogosław go poprzez nadanie Jemu świętego wizerunku w żelazie lub gorzej, w glinie. Jest to niebezpieczne, gdyż kaprys może sprawić, że On nie przyjmie tej ofiary. Są jednakże tacy, którzy posiadają oblicze Daolotha. Niechętni są jednakże w dzieleniu się nimi. Tak naprawdę wielu z nich znalazło je w swych wizjach bez poszukiwań.

Kiedy uzyskałeś wizerunek, który przyjmie, gdy się pojawi, możesz odprawić rytuał. Wykonaj go w nocy, pośród całkowitych ciemności. Nie zapisuj jego skutków; nie są przeznaczone dla śmiertelnych.

Wykonaj Pentakl Planów. W tym celu pozyskaj gałęzie jesionu. Jeśli nie jest to możliwe, pentakl można nakreślić na ziemi, używając kredy bądź soli. Drzewa ułóż w kształt czaszki. W jej zwężeniach umieść dwie grube świece, pomiędzy nimi dwie części mandragory, trzy liście bluszczu i jedną część soli. Trzy kroki przed pentaklem umieść sporządzony wizerunek.

Zapal świece. Stań przed wizerunkiem i dotknij go przygotowanym uprzednio żelaznym prętem. Potem rzuć go na ziemię i wypowiedz te słowa:

UTHGOS PLAM'F DAOLOTH ASGU'I!
Przybądź, Ty, Który rozciągasz się wzdłuż zasłon percepcji
I ukazujesz rzeczywistość z Poza.
Niech stanie się to tu,
Jak na Yuggoth, Tond i Shaggai
Jak w Yaddith-Gho, Yian-Ho i Tsan-Chan.
Czasem Twego przyjścia jest noc
I otchłań nocnego czasu jest mostem.
Pojaw się w naszych sferach, byśmy poznali Twą wiedzę.
IA TH'AILOG! KTHAKLUTH M'KHUR'G ATH'LYS!
IA DAOLOTH!

Kiedy zgasną świece, Tkacz pojawi się w pentaklu. Potem możesz wypytywać Go o sekrety. Nie wykonuj żadnego odpędzenia, gdyż kiedy ujawni ci to, czego pragnąłeś się wywiedzieć, odejdzie za Zasłonę Otchłani.

Jeśli jakakolwiek część rytuału zostanie odprawiona niewłaściwie, lepiej zakończyć ceremonię zanim pojawi się Tkający.

Jeżeli świece płoną żółtym blaskiem, świadczy to o Jego przychylności.

Bądź pewien, że rytuał wykonywany jest w momencie Tkania Zasłony, gdyż czas ten jest krótki. Jak się tego dowiedzieć? Użyj swego magicznego kunsztu.

Powiedziano mi, iż może On obdarzyć czarownika mocą postrzegania prawdziwej natury świata. Wiedz, że taki eksperyment jest wielce niebezpieczny dla umysłu i duszy tego, kto chciałby taki dar otrzymać. Klarkash-Ton opowiadał o pewnym akolicie, który skorzystał z tego daru. Spotkał swą śmierć z rąk swych przerażonych towarzyszy, kiedy otworzył to, co rosło wewnątrz.



Księga Klucza, labiryntów Zin oraz tuneli R'lyeh

Istnieją sposoby, w których umysł ludzki jest niczym oko. Można użyć go, by zogniskować moce istniejące w przestrzeniach istniejących pomiędzy światami. Doprawdy, każdy człowiek może tego dokonać, jeśli nauczy się oddzielać umysł od ograniczających go więzów ciała i wprowadzić w stan transu. Dla czarownika, który opanował taką sztukę, nie ma niczego, co byłoby niemożliwe. Będzie on w stanie ujrzeć najdawniejsze i najodleglejsze krainy tego świata za pomocą oka umysłu. I będzie mógł zadać swoim wrogom taką śmierć, która nie zostawi po sobie śladu, a sczezną oni w wielkim strachu i grozie.

By wejść w labirynty Zin musisz zachować swoją wolę i pragnienie na skraju snu. Jeśli Wrota okażą się zbyt trudne do przeniknięcia, pomocą służyć Ci może Wielki Srebrny Klucz. Pamiętaj jednakże, że podróż po labiryntach Zin nie jest bezpieczna. Wielu ludzi umarło w swych snach, krzycząc na widok spotkanych tam widziadeł. Wielu skończyło, roztapiając się w opętańczym szaleństwie. Ich umysły roztrzaskały się o kamienne korytarze tej krainy niczym kryształowy dzban.

Wrota zostaną otwarte tym Kluczem. By zrozumieć, czym one są, musisz pojąć naturę Zin. Leży ona pośród snów ludzkości, a zamieszkują ją stworzenia, które pamiętają czasy Starożytnych. Znajdująca się w tym mieście brama, długie wieki była zapieczętowana i nie używana. Nie wiadomo jednak, kto ją zabezpieczył. Wejście bez przekroczenia Drzwi może wiązać się ze śmiercią, gdyż zamieszkujące miasto bezimienne bestie nie znają litości. Wrota jednakże, mimo że są ścieżką najspokojniejszą, to nie oznacza, że łatwą. To, co żyje po jej drugiej stronie nadal obawia się pieczęci Starszego Znaku.

Do Bramy Najgłębszego Snu wiedzie siedemdziesiąt stopni. Nie wolno skupić się na jej znaczeniu, lecz wędrowiec powinien przeniknąć przez nią i kontynuować swą podróż poty ciemności Zin nie zamanifestują się same. Może stać się tak, że na swej drodze napotkasz kolejne wrota, jedne, dwoje czy osiem. Wnika] w nie i trwaj w swym zamierzeniu. Kiedy nauczysz się właściwie poruszać, każda taka przeszkoda przeniesie cię tam, gdzie zapragniesz się znaleźć. Musisz jednak posiadać Klucz.

Wielki Klucz winien być stworzony z czystego srebra, metalu Księżyca. Będzie jaśniał blaskiem pośród zmroków Zin, oświetlał twą drogę i rozpraszał swą mocą czające się upiory, jeśli narzędzie to zostanie stworzone z innego metalu, inne okażą się być rezultaty. U jego góry winien być wygrawerowany Starszy Znak, przed którym drżą przerażające stworzenia, zamieszkujące mroczne obszary kosmosu. Wypatrują one z utęsknieniem powrotu swego pana, Nu'ak-Batura i pamiętają Starszy Znak, który zamknął sklepienia Zin i uwięził w jasnych przestrzeniach ich władcę. Kiedy zbliżą się do ciebie, pokaż im Znak, a odwrócą się i zaniechają swych zamiarów. Cztery zęby winien mieć Klucz - cztery elementy, będące symbolem manifestacji równowagi między światem jawy i snu.

Kiedy go wykonasz, w dniu i godzinie Księżyca połóż go przed sobą. Zamknij oczy i wyobraź sobie, jak promienie luny zalewają go swym światłem, a wszystko wokół zaczyna tonąć w srebrzystej poświacie. Ukryj go w sporządzonej ze srebra szkatułce i trzymaj z dala od słonecznego blasku i oka profana.

Kiedy rozpoczniesz podróż, niech ziemska forma Klucza będzie przy tobie. Gdy napotkasz wrota wsadź go w odpowiedni otwór i przekręć. Nie zapominaj wyjąć go i zabrać ze sobą! W innym wypadku drzwi mogą się zamknąć, a ty znajdziesz się w środku bez możności powrotu. Wiedz, że wówczas czeka cię pewna zguba.

Wśród krajobrazów Zin Klucz posłuży ci do oświetlania drogi i obrony przed zamieszkującymi tam nienarodzonymi istnieniami. Jak bowiem może żyć to, co nie ma swego Stworzyciela? Tam przenikają się możliwości tego, co Spełnione, i tego, co nigdy Nie Nastąpi. Śmierć i Narodziny wiążą się w jeden wirujący węzeł. Pamiętaj te słowa: wielu magów odważyło się przejść przez te wrota, lecz niewielu wróciło posiadając zdrowe zmysły.

Odnajdziesz tam olbrzymie hale, wielkie labirynty, które przepełnione są grozą i cudami. Wiele z nich odnaleźć można w zrujnowanych sklepieniach, które niegdyś zapieczętowano. Wiedz również, że wszystkie ścieżki Zin tworzone są przez pogrążoną we śnie wolę człowieka, a zatem to, czego tam szukasz odnajdziesz, jeśli twa wola okaże się wystarczająco silna.

To sekret. Kiedy odnajdziesz największą salę, znajdziesz się w samym środku tego świata. Rozciąga się on we wszystkich kierunkach aż do granic nieskończoności, które można tam napotkać i przez nie przeniknąć.

Odnaleźć tam możesz wiele dróg prowadzących do pozyskania nie materialnych rzeczy. Kiedy pragniesz posiąść moc, poszukaj w Wielkiej Hali zrujnowany kamienny tron. Wiedzieć z pewnością będziesz, jakie kroki masz poczynić, by twą duszę przepełnić siłą. Odnajduj symbole twych pragnień. Jeśli sztuka twa nie jest doskonała i nie potrafisz znaleźć wrót do pożądanych rzeczy, wezwij wpierw Anabotha; nauczy cię jak rozpoznawać ścieżki. Wielka Hala Zin posiada wiele wyjść i czarnych dziur, które są bramami do innych ukrytych w krainie lub poza nią miejsc. Zważaj, gdyż możesz łatwo się tu zagubić i nie wrócić do swego świata. Pełno tu ukrytych pułapek, które czekają na wędrowców. Prowadzą do Nikąd, Nigdy i Poza. Otoczy cię i oplecie sieć kleista i niewidoczna i znajdziesz się wśród mgławic, które porwą cię w otchłanie Azathotha.

Znajdują się tu także tajemne tunele prowadzące do R'lyeh. Ich odnalezienie pośród setek pasaży i pułapek nie jest łatwe. Istnieją jednakże proste sposoby, które pozwolą ci odnaleźć właściwe drogi. Wędrówka samymi tunelami wymaga najwyższego czarnoksięskiego kunsztu. Przebudzenie takowych mocy nie jest rzeczą trudną, gorzej z ich opanowywaniem i korzystaniem w odpowiednim czasie. Odwaga i umiejętność przebywania poza czasem i przestrzenią są wymagane przede wszystkim. Cóż z tego, iż we śnie potrafisz unieść się w powietrze, kiedy jakieś siły wyniosą cię nagle wśród chmury, a ty stracisz władzę nad swym umysłem i duchem? Wiedz, że tunele Rlyeh wymknęły się mocom przestrzeni. Prowadzą w górę i w dół, poprzez eony przeszłości i czasy, które mają nadejść. Poprzez morze wizji miriadów ludzkich wspomnień, nadziei i oczekiwań. A gdy znajdziesz przed sobą zadziwiającą granatową pustkę i zaleje cię fala ekstatycznego uniesienia na widok ogromu przestrzeni, nie poddawaj się nadto swym uczuciom. Zważaj, bo i tu możesz się zagubić i nie odnaleźć już znaków, które naprowadziłyby cię na drogę powrotną.

Wiedz również, że morze, w którym dane jest ci przebywać stawać się będzie gęstsze i gęstsze. Formować się zacznie w coraz to bardziej wyraźne obrazy i fantazmaty, przez które brnąć będziesz musiał wytrwale. Zważaj, powiadam ponownie, gdyż to Martwy, lecz Śpiący kształtuje swe senne myśli i marzenia. Im dalej się posuniesz, tym i czas będzie zbliżał się ku teraźniejszości i grozy, która w każdej chwili twego tam przebywania może cię pochłonąć na wieki wieków. A potem ujrzysz wielkie wrota. Napotkasz Strażnika. Niech Zagan nauczy cię tajemnego słowa, którym go przebłagasz i przejdziesz na Drugą Stronę. Znajdziesz się w szczelinach, gdzie żadne prawa nie istnieją. Oto bowiem odkryjesz, że za wrotami wstąpiłeś na kamienne stopnie, które nie prowadzą ni w górę, ni w dół, lecz w bok. A potem korytarz zwęzi się i skieruje lekko w dół, lecz w tej chwili samej poczujesz olbrzymi ciężar, który naprze na ciebie jakbyś miał za chwilę runąć z powrotem w górę. Lecz nic takiego się nie stanie, gdyż w bok runąć nie można! A gdy wejdziesz już na pokrytą tajemnymi znakami i hieroglifami Pochylnię, wiedz, że znalazłeś się na dachu świata, który spoczywa na samym dnie bytu rodzaju ludzkiego. Nie ma tu kątów, a światło zdaje się zapadać w nieprzeniknionym smolistym zaciemnieniu po to, by trysnąć mlecznym błękitem i stopić się ponownie we wszech przenikającym granacie. Odkryjesz wkrótce czarną kamienną wieżę, na którym nieludzka ręka wyryła znaki i figury nieznanych człowiekowi istot. Tu przedstawiono misterium Ich nadejścia, radości, zepsucia, rozkoszy, zniewolenia i oczekiwania na ponowne nadejście. Tu odkryjesz Klucz do pojęcia słów zawartych w tej księdze. Porazi cię swą diabelską mądrością. Poznasz Prastare. Potem Jego moc, którą dotknąłeś przeniesie cię do przestrzeni Dawnych Snów Tego, Który Czeka w Uśpieniu. To czarna i cuchnąca kraina. Z dziwnych bagien wyłania się sto po sto monolitów, których szczyty zasłaniają ostatnie blaski złotego światła księżyca. Widok oświetlają jedynie umykające ich pochłaniającym cieniom żałosne w swej mocy promienie. Twe ciało pokryje niesiona przez wilgotny wiatr zielona i szlamowata masa, a opary się z niej wydzielające sprawią, iż wpadniesz w narkotyczny trans. W swych upiornych wizjach ujrzysz atawizmy po-

grążone w splendorze nie-umysłu, pozbawione możliwości bycia pozbawionym, gdyż tam istnieje tylko zdolność do powolnego pełzania w czymś, co chory rozum próbowałby nazwać czasem. Tam nie odnajdziesz starożytnej wiedzy, gdyż starożytność jeszcze się nie narodziła. Oto koszmarne wizje tuneli R'lyeh. Ogarniająca myśli gadzia mądrość strawi wszystko co ludzkie i zatopi wśród niezliczonych fal tchnień Wielkiego Cthulhu. A wtedy połączą się wasze umysły. Nie będzie już niczego.

Jeśli poczujesz, iż posiadasz odpowiednią moc, sam możesz pomóc w tym, by kropla Jego bytu wlała się swym ogromem w twojego ducha. Jest to możliwe tylko wtedy, kiedy spożywałeś Jego sakrament.

Stojąc przed Wielką Świątynią rozbierz się zupełnie. Na swe ciało nanieś takie oto Imiona:

Na czoło: N'TFET
Na serce: MU'ATH
Na brzuch: SHSUBS

Do ich nakreślenia posłużyć ci może szlam, którego pełno jest wokoło.

Wejdź do Świątyni. U wejścia możesz poczuć potężnie wiejące dzikie wiatry bądź ujrzeć olbrzymią falę, która w jednej chwili pochłonie twą duszę po wieki. To ryzyko. Żaden rytuał, żaden egzorcyzm, ni wypędzenie nie pomogą i nie wesprą cię. Kiedy twa stopa dotknie posadzki bluźnierczej budowli, wymów te słowa:

Przyzywam Was, Wielcy Starożytni,
Którzy wędrowaliście przez ziemię w dawnych dniach.
Cthulhu! Przyzywam Cię, byś obdarzył mnie wizją
Ciemnej, pierwotnej Ziemi.
I naucz mnie, jak się po niej poruszać,
Bym poczuć mógł Twe wspomnienia
I dojrzeć chwałę Wielkiego R'lyeh.
C'YUR LASHEB TINOD!

Odwróć się na Wschód
i krzyknij donośnym głosem: N'TFET!
Potem na Południe: MU'ATH!
Na Zachód: SHSUBS!
I wreszcie, na Północ: B'GEBH!

Niech słowa odbiją się echem wśród świątynnych sal. Pośród wibrujących coraz bardziej dźwięków wypowiedzianych słów, w miejscu, gdzie Wypowiedziane powraca przez wieki, gdyż dawno nikt nie śmiał wymówić tu słów, zaintonuj psalm wielkiej mocy:

Phnglui mglwnafh Cthulhu R'lyeh Wgah nagi fhtan

Stanie się to, co stać się miało. Poczujesz nigdy nie znany ci wcześniej chłód i wilgoć. Coś obcego przeniknie twe ciało i zgwałci marne resztki twej czystości. Posiądzie każdy aspekt twej duszy i ciała. I spojrzysz w Cyklopie Oko. Ia! Cthulhu! Azaq Baq la!

Gdy dusza twa nie zostanie splamiona w żaden sposób, wiedz, iż posiadasz w swym władaniu magię nad wszelakimi mocami dostępnymi człowiekowi. Przejście przez tunele R'lyeh stanie się prostsze i coraz to łatwiejsze. Odkryjesz wśród nich wiele pasaży, które zaprowadzą cię w głąb strumieni i emanacji tego Miasta. Jest ono nieskończone i tak naprawdę niezniszczalne. A gdy gwiazdy zajmą na firmamencie nocy właściwe położenie, Czas jego nadejdzie i wyłoni się z głębin oceanu. Jego ogrom zaleje cały świat, a Wielki Cthulhu ponownie weźmie w posiadanie Ziemię.

Kiedy zdecydujesz się powrócić z Zin na plan twego istnienia, musisz dokładnie zamknąć Bramę, gdyż w chwili, gdy będziesz przebywał w stanie półsnu, przeniknąć przez nią mogą wielce przerażające rzeczy. Niech Klucz rozświetli się srebrzystym blaskiem, który potem zacznie zanikać. Wykonaj Znak Koth i będziesz bezpieczny.

Nad swym narzędziem odpraw stosowny egzorcyzm. Wykona] również odpowiednie odpędzenie, jeśli poczułeś, że pewne siły ruszyły w ślad za tobą i przedostały się do twego świata.

Jak wykonać Pierścień Hypnosa

Królestwo snu dotyka ziemski świat na wielu płaszczyznach, ale tylko poza potężnymi Wieżami Zachodu sny człowieka mieszają się z nićmi wieczności. Tylko tam, gdzie myśl posiada formę i rządzi szkarłatny Hypnos, tam właśnie budzący się człowiek podąża Doliną Snu i spoglądać jest mu dane na Pajęczynę Umysłów.

By przedostać się do snów innego człowieka, by poruszać się w jego snach, musisz znać Imiona i Sigile czterech Strażników tego królestwa oraz posiadać Pierścień Przejścia.

Czterech Strażników, Duchy Zachodniego Portalu (przez który musisz się przedostać) mają składające się z pięciu liter imiona i różne charaktery, w których zamknięte są ich moce. Są to:



Nemus



Dacos



Cabid



Leebo



Wykonaj pierścień z dziewiczego srebra w dniu i godzinie Jowisza i wyryj na nim te oto charaktery:



W dniu i godzinie Merkurego dodaj do pierścienia kawałek brązu z naniesionym poniższym charakterem:

Przez jeden księżycowy cykl wystaw pierścień na takie warunki, by srebro jego sczerniało, a brąz pokrył się zielenią.

W mroku Księżyca napisz Imiona i Sigile czterech Strażników na pergaminie. Kiedy przyzywasz Strażników natrzyj go styraksem i wymów te słowa:

NAMUS, DACOS, CABID, LEEBO!
Przyzywam was poprzez wasze starożytne imiona
Służcie mi w mym dziele
Patrzcie, oto wasze symbole!
YAILISBO IBUZOD!

Połóż pierścień na pergaminie i cichym głosem wyrecytuj tę inkantację:

YOBUS RESUSYARTA NEBEE,
RISSANUS NEBEE ZHIYA,
VEN REBUSERIC NI ARDAS ARBAOS
VANZEE GEREL ZIMPHANSE,
NI NEBEE AWENHATOACORO, VEHATH,
HAGATHORWOS

Spryskaj pierścień dwukrotnie sokiem z jałowca zmieszanym z olejem cybetu oraz zapachem kadzidła Zkauby, mówiąc:

NEMUS, DACOS, CABID, LEEBO
Związuję was tymi słowy:
ADULAL! ABUIAL! LEBUSHI!
Pozwólcie mi przejść bez przeszkód
Przez krainy waszego Królestwa
I niech sen nie osłabi mych oczu

Uczyń Znak Kish.

Pierścień i pergamin umieść w ołowianej szkatułce. Schowaj ją na siedem dni.

Kiedy zapragniesz wejść w sny kogoś innego, w godzinie nocnej włóż pierścień na drugi palec lewej ręki, odwróć się na Zachód i przyciśnij brązowy kant do czoła wymawiając cztery Imiona. Dostaniesz się w ten sposób w chwilę, która znajduje się pomiędzy Wieżami Zachodu a królestwem snu. Wypowiedz imię śniącego i umysły wasze połączą się w jedność, póty Morfeusz nie zniszczy czaru.

Poprzez obrazy ze snów dowiesz się o sekretach i pragnieniach każdego śniącego mężczyzny i kobiety. Pamiętaj, że tylko ci, którzy śpią w godzinach nocy są w mocy Pierścienia, gdyż promienie słońca całkowicie niszczą jego siłę, i Klucz zostanie w ten sposób stracony. Duchy nie odpowiadają na drugie zawołanie.



O światach innych

Spoglądając w niebiosa, dotrzeć możesz swym umysłem w najodleglejsze ich granice. Istnieją tam sfery, które żyją innym aniżeli ziemskim życiem, kiedy tylko poświęcisz im myśl. Przyciągają wędrowca, gdyż istnieją tylko dzięki niemu. Gdy tylko nawiąże on z nimi kontakt, świadome swej marności, pragną go podtrzymać, jak długo mogą. Doprawdy, dziwne prawa nimi władają. Posiadają owe światy swą świadomość, której nie dostrzeże żaden ich mieszkaniec. Byt takowy znajduje się bowiem ponad wszystkim, co w nim egzystuje. To zaś z kolei jest tak małe, że staje się niedostrzegalne z zewnątrz. Oto prawo ich istnienia. Światów takich jest miriad i więcej. Z każdym oddechem kosmosu rodzą się nowe, a stare umierają. Niezbadane i niepoznawalne są błękitne wszech przestrzenie. Wiedz zatem, że jak wszystko to, co opisane jest w tej księdze, tak i podróże do nich są wielce niebezpieczne. Istnieje możliwość, że pragnący przybyć do nich czarownik wywoła coś, czego nie pragnąłby ujrzeć. Nie tylko umysł podróżuje ku górze, lecz także i coś, co je zamieszkuje zstępuje ku dołowi. Oceaniczna próżnia błękitnego nieba zalać może świadomość maga i sprawić, iż zmysły jego zostaną kompletnie pomieszane. Nie odnajdzie już drogi do siebie i domu swego. Przebywał będzie gdzieś wśród wymiarów, które odwiedził, a zarazem i na ziemi. Przenikną się sfery. Niewiele zrozumie człowiek z bełkotu szaleńca. Dziwne imion, rozmowy prowadzone z niewidzialnymi osobami, czasem chichot nerwowy jedynie i słowa, które nikną w potokach wypluwanej śliny. Nie ma jednakże litości. Niech będzie to dobrze zapamiętane. Sztuką niebezpieczną jest życie wedle prawideł ścieżki czarostwa.

Kiedy na każdy sposób doskonale opanujesz umiejętność wykorzystywania Pentakla Planów lub Formuły Dho-Hna, będziesz mógł wybierać sobie miejsca, w które zapragniesz wniknąć. Najlepiej byłoby, gdybyś posiadał najdokładniejszą mapę nieba i opanował sztukę wypatrywania różnych zamieszkujących je ciał. Wertuj także stare księgi astronomiczne i tablice z wyrytymi nań przestrzeniami. Im twa wiedza będzie bogatsza, tym łatwiej odnajdziesz drogę do odpowiednich miejsc.

Wiedz również, że prawa nimi władające, bóstwa i przestrzenie w nich się znajdujące, skrywać się mogą pod wieloma imionami. Trudno bowiem dotrzeć do prawiedzy, która znajduje się w Otchłani Zapomnienia. Cykle przemijają.

Jest wiele sposobów na to, by odnaleźć płaszczyzny, na które można wielokrotnie powracać. Egzystują one w formie pewnego rodzaju materii, która zagęszcza się i nabiera właściwości poprzez obcowanie z umysłem czarownika. Im bardziej taki świat jest spójny, tym łączy się z większą ilością podróżujących dusz i umysłów. Wówczas przybiera bardzo wyraźne kształty. Wizje jego dotyczące są czystsze aniżeli te, które dotyczą Zin, choć zasady nim władające mogą czasem przypominać te, które poznawalne są w krainie dostępnej przez Formułę Srebrnego Klucza. Nie są to bowiem wymiary stworzone dla człowieka.

Kiedy mag odbędzie kilka wypraw do nich, będzie w stanie stworzyć odpowiednią mapę, która umożliwi jemu powrót do wybranej płaszczyzny, kiedy tylko tego zapragnie. Co więcej, wraz z nabraniem wprawy nie będzie potrzebował wracać za każdym razem do swego ciała i ziemskiej formy, lecz nauczy się swobodnie przemieszczać z ciała niebieskiego na inne ciała. Formuła Dho-Hna uczy wędrować w tym, co pomiędzy, te słowa opisują zaś to, co ponad. Poznasz jeszcze to, co poniżej. Lecz istnieje w tym groza. Jest zresztą lęk i zadziwienie we wszystkim, co znajduje się poza. Jest bowiem nieludzkie i diabelskie. Mądrość sama w sobie nosi znamiona diabelstwa. Towarzyszy jej smutek związany z pojmowaniem niepojmowanego. W oczach mędrca zawsze czai się udręka. Patrz uważnie.

Widziałem wiele. Pewien nie jestem, czy były to tylko wytwory mych koszmarów czy obrazy rzeczywistości; owej strasznej kreatury dopadającej rodzaj ludzki i sprawiającej, że śpi on snem wiecznym, utożsamiając się ze Starożytnymi. Wszystko zatem jest koszmarem. Nie wiem już, kiedy śnię, a kiedy patrzę oczyma przebudzonego człeka.

Zostałem wrzucony w dziurę wirujących wiatrów, gdzie centrum jej zanikało w swym pędzie, tworząc świat zwany Nigdzie. Żaden filozof nie śmie nadać mu imienia w swym

rodzimym języku. Jest on niepoznawalny, gdyż nie ma cieni i żadnego punktu odniesienia. Rzednie tam skupisko materii i rozdzielają się od siebie ogień, woda, powietrze i ziemia. Doznać możesz roztopienia w jednym z tych aspektów. To również może stanowić poważne zagrożenie. Możesz zostać w nich uwięziony i stać się na podobieństwo żywiolaka, który ni woli swej nie ma, ni postaci własnej. Użyj zatem odpowiednich egzorcyzmów i oczyszczeń aby oddzielił się od nich piąty element i przetrwał w zupełnym odosobnieniu. Jest to jedyny warunek, by dokonać dzieła w sposób najdoskonalszy, zachowując właściwe we wszystkim proporcje.

•k-k-k

Zajrzałem w głąb planety, która okrąża dwie gwiazdy, a o której wspomniano w Objawieniach Glaaki. Wedle tych zapisów żyją tam Inkuby z Tond, gdyż tak zwane jest to ciało. Zbudowali oni miasto z czarnego kamienia i dziwnego metalu. Powiada się, że Glaaki, zanim spoczęli ostatecznie na Ziemi, zamieszkiwali Tond, gdyż ciało to znajdowało się na ścieżce ich przeznaczenia. Tond okrąża martwą gwiazdę Baalbo oraz zielone słońce Yifne.

By znaleźć się tam, możesz użyć artefaktu, zwanego Krystalizerem Snów. Odnajdziesz go w przestrzeniach Zin. Swym kształtem przypomina on żółte jajo, które emituje czasem pewien dźwięczny odgłos. Objawienia wspominają o tym, że służy on doskonale do wglądu w odległe miejsca w snach, a także do postrzegania wyższych wymiarów. Pamiętaj, że Krystalizer posiada swego strażnika. Powiada się, że jest nim sam Hypnos, lecz nie wiadomo, ile w tych słowach jest prawdy.

Istnieje moment, gdzie wszystkie strony świata oświetlane są przez te same promienie słońca. Kapłani Tond zwali tę chwilę Puslt i odprawiali wówczas swe rytuały. Czcili w nich istotę zwaną Chig. W świecie tym znaleźć można tok'l, metal, który

wydobywany jest w wąskich sztolniach. Służy on uzyskaniu nieśmiertelności. Wiedzący z Tond wykonywali zeń specjalne szkatuły, w których przechowywali mózgi wyjęte z umierających ciał. Potem przenosili je do innych ciał.

Najbliższym innym źródłem tego minerału jest planeta Yuggoth. Stamtąd pochodzą Mi-Go, grzyby, które wzniosły pozbawione okien czarne wieże, rozpościerające się nad gorącymi morzami oraz górami toklu i innymi dziwnymi minerałami. Spoglądają one także ponuro na długie rzeki, nad którymi przerzucone są cyklopowe mosty. Tu także Mi-Go stworzyły Świecący Trapezedr. Wiadomo mi, że grzyby owe nie były pierwszymi istotami zamieszkującymi to ciało. Również i dla nich prastarym wydaje się miasto zielonych piramid. Tam wrzucona w otchłań przeznaczenia została bezpłciowa plwocina Azathotha, Cxaxukluth, ojciec i matka Tsathoggui. Na Yuggoth zamieszkiwały także uwięzione Skrzydła Słońca, które przedostały się tam z krain ziemskich snów i marzeń. Zamknięte zostały w olbrzymim rubinie, gdzie cierpią wiekuiste męczarnie, gdyż ścian kamienia nie zdoła zniszczyć żadna siła kosmosu.

Istnieją pewne sekretne powiązania pomiędzy nimi a Łowcą Mroku. To jednakże tajemnica.

Wokół Yuggoth krąży księżyc zwany Nithon, drugim jest Ghoon. Tworzy on sieć jaskiń na Thog, którego bliźniaczym księżycem jest Thok. Owa sieć nazywana jest Ghooryczną Sferą. Jej pojmowanie wymyka się ograniczonemu ludzkiemu umysłowi. Kolejnym księżycem jest Zaman, lecz nikt nie wie, co na nim się skrywa. Zawsze bowiem pozostaje w mroku.

Abbith to świat siedmiu słońc, za którym znajduje się podwójna gwiazda Xoth. Stare legendy mówią o tym, że na tym dziwnym, zielonym ciele przebywał niegdyś Wielki Cthulhu, zanim jego powłoka nie odpadła od masy gazów oraz pogrążonej w wiecznym samozniszczeniu materii i runęła w dół przez wszelkie wymiary przestrzeni w podróż, która trwała eony. W taki to sposób pojawił się na Ziemi.

Równorzędnie do układu planet, w którym znajduje się nasz świat, znajduje się Borea. Posiada ona trzy księżyce; Dro-

mos, Numinos i trzeci, którego imienia odkryć nie zdołałem w żadnych zapisach. Żadne z tych ciał nie obraca się wokół innego. Wszystkie zdają się być nieruchome, a jednak i tu cykl czasu ma swe miejsce. Misterium światów nie można opisać słowem, a ręka trzymająca pióro drży na samo o nich wspomnienie.

Wśród ruin czasu wywiedziałem się, iż został tam uwięziony Itaqua. Umieścili go tam Starsi Bogowie, w miejscu zwanym Południowymi Polami. Potem jednakże wydostał się na wolność i rozpoczął swa tęskną tułaczkę po innych wymiarach i światach. Mści się na swych prześladowcach, sprowadzając w miejsce swej hańby ofiary i zrzuca je z niebios na ziemię. Zepsucie istot tam żyjących jest wcielonym szaleństwem, gdyż jako ofiary, którym udało się przetrwać gniew Itaqui, nazwały się dziećmi wiatru i założyły kult swego oprawcy. W dziwnych zapisach na temat Borei dowiedzieć się można o rebelii, jaka wybuchła przeciwko Kroczącemu Po Wietrze. Zakończyła się ona jedynie ostatecznym zniszczeniem życia w tym świecie. Także i śmierć tam nie żyje i nie kroczy już wśród dni i nocy.

Widziałem także dwa słońca koloru szmaragdu, które krążą wokół Shaggai, zamieszkanej przez atawistyczne shany o dziesięciu kończynach, ustach trzech i niezliczonych odwłokach. Żywiły się one na mych oczach promieniami swych słońc, ciałami pochłaniając ich promienie. Jednakże są one potężnymi istotami posiadającymi przedziwne zdolności magiczne. W starożytnych pismach wyrażano się o nich z przestrachem. Pnakotyczne Manuskrypty zawierają sposoby ich przyzwania i pętania. Skryte są na szczęście między wierszami. Shany żyły na Shaggai w szarych, okrągłych budynkach i oddawały cześć Azathothowi w świątyniach zbudowanych z dziwnych metali. Wzywając duchy tego miejsca dowiedziałem się, że w dniu przeznaczenia na niebie Shaggai pojawiła się jakaś czerwona rzecz i wkrótce potem niemal wszystkie istoty zostały uśmiercone przez pochodzące zeń promienie o mocy tysięcy słońc. Niektóre z tych istot przetrwały i tysiące lat poszukiwały nowego miejsca zamieszkania. Odwiedziły Xiclotl, Thuggon, L'gh'yx([12]) i Ziemię-

Do dziś, wśród dzikich puszcz wytrawny wędrowiec odnajdzie szczątki ich dziwnych świątyń. Lecz niech będzie wiadome, iż sama Shaggai została zrujnowane przez Niebiańską Czerwień, a glify pokrywające niegdyś miejsca kultu są wypalone tak, że żaden z mędrców nie odtworzy ich już w całości, nawet za pomocą zwarcia Zasłony Iluzji. Jest jednakże wspaniałość i w ruinach i mądrość w nich się skrywa głęboko, choć z pozoru głupiec nie zobaczy zbyt wiele![13]).

Wiedzę potężną posiadają czarownicy zamieszkujący Phidleeton, świat który krąży wokół piekielnej gwiazdy Yamil Zacrat[14]). Także i wokół niej wiruje skąpany w nieprzeniknionej nocy wierny towarzysz, Yuzh. Według prastarych mitów Yamil Zacra wypluwa z siebie ognie, które krążą po całym wszechświecie i uśmiercają żywe istoty. Widziałem, jak na pustyniach Wschodu na pewną karawanę spadł ognisty deszcz. Miałem wówczas wizje i poznałem Phidleethon wraz ze Strażnikiem Płomiennej Przemiany. Ci, którzy ofiarują jemu pakt, mogą skupić w swych ciałach moce gwiazd i zyskać potężne zdolności nekromantyczne, jako że żywe przenika się ze zmarłym i odwrotnie.

Kiedy Ziemię pokryły wzniesione przez Starożytnych wieże, gdy z wód oceanów wyłoniły się monolity pokryte szlamem

12) Planetę tę utożsamia się z Uranem (przyp. tłum.).

13) Ciekawy w tym kontekście wydaje się fakt, iż w roku 1768 powstała nosząca znaczący tytuł opera Massa Di Requiem Per Shuggay (Requiem dla Shaggai). Napisał ją młody włoski kompozytor Benvento Chieti Bordighera, który urodził się w 1746 r. w Rzymie i odbył wiele podróży po Europie, gdzie w jej mało poznanych zakątkach odkryć musiał źródło swej inspiracji. Opera została wystawiona jedynie raz, gdyż papież Klemens XIII uznał ją za dzieło bluźniercze. Bordighera został uwięziony za herezję w roku 1770, w następnym zaś skazany na śmierć i stracony. Wielu muzyków uważa, że skomponowana do tego utworu muzyka jest nie do odtworzenia, gdyż wydaje się, iż niektóre jej partie zostały napisane z myślą 0 nieznanych instrumentach. Dzieło to opowiada o zniszczeniu świata zwanego Shaggai 1 podróżach po przestworzach kosmosu ocalałych jego mieszkańców (przyp. tłum.).

14) Wielu zajmujących się Mitami Cthulhu okultystów przypuszcza, że ciało to znajduje się gdzieś pomiędzy gwiazdami Algol i Polaris (przyp. tłum.).

Wielkiego Cthulhu, a pod powierzchnią lądów pojawiły się tajemne sztolnie, Starsi Bogowie skradli wiedzę Budowniczym, których zamknęli Poza. Zapisali ją i skryli w misternie stworzonych bibliotekach pomiędzy plejadami. Miejsce to, jak wyjawił mi Strażnik Phidleethonu, zwano Caleano. Nie wiem jednakże, czy skryto tam księgi, tablice czy inne zapisy. Nigdy tam nie dotarłem i nigdy nie ujrzałem nagromadzonych cudów. Znalezienie ich jednakże oznacza panowanie nad wszelkimi potęgami, gdyż wiedza ta oznacza Nieskończoność.

Poprzez Sfery Nath wiedzie ścieżka ku Yaddith.



Ścieżka ku Yadadith.

Trudną sztuką jest się nie zagubić wśród tych przestrzeni gwiezdnych; palących czystym piekłem, emanujących ognisty podmuch oczyszczenia. Ciężko jest się przedostać przez zagęszczające się chmury mroku, które przyjmują postać tłustego robactwa, gromadzącego się wokół planet i tuczącego się życiem ich mieszkańców. Tym są bowiem Sfery Nath. Spoczywa na nich klątwa Losu. A jest nim trwanie w nieczystości wszechświata.

Eony temu Yaddith zamieszkiwały Nug-Sothy. Nie wiele o nich wiadomo, poza tym, że istoty te odkrywały, badały i gromadziły wiedzę o kosmosie, tworząc jego mapy. Słyszałem także opowieści jakoby to one stworzyły Sfery Nath. Uczynić to miały po to, by utrudnić odnalezienie ich planety wszystkim, którzy

pragną wykraść im ich świętą wiedzę. W celu poszerzenia swej mądrości używały one także i snów oraz podróży w czasie. Pomimo swej magicznej i naukowej biegłości Nug-Sothy nie były w stanie zatrzymać dholi, które poczęły lęgnąć się pod powierzchnią Yaddith. Przez tysiące lat jej mędrcy zastanawiali się nad tym, jak pozbyć się pasożytów, lecz ich wysiłki zawiodły. Ostatecznie, dhole wydostały się na powierzchnię i zniszczyły wszystkie miasta tej planety. Wielu mieszkańcom udało się zbiec przed zagładą, lecz wedle opowieści, dhole dopadły ich w snach. Pewne mroczne tradycje wspominają o tym, że pod powierzchnią Yaddith zamieszkiwała Shub-Niggurath, a dhole jedynie jej służyły. Potem, kiedy wszyscy mieszkańcy Yaddith wyginęli, Shub-Niggurath opuściła planetę i wydostała się poza Sfery Nath, by zstąpić w końcu na Ziemię. Wedle czcicieli posiadających sekrety jej misteriów, przybyła ona do Horag-Kalath, podziemnego miasta na Południu Arabii. Na Yaddith zamieszkiwał także Zkauba, a duch jego i grób ciągle przebywa wśród wijących się białych cielsk dholi.

Z Cykranosh przybyli na Ziemię Tsathoggua i Atlach-Nacha. Ciągle ukryta jest ich wiedza i moc w postaci Hziuląuoigmzhaha, Podróżnika. W świecie tym odnalazłem Portal Cykranosh, przez który Eibon umknął rządnym krwi kapłanom Yhoundek. Czciciele tej bogini nienawidzili przede wszystkim wiernych Tsathoggui, a ich niechęć sięgnęła szczytu, kiedy zagrozili zniszczeniem wieży Eibona. Istnieje pewna możliwość, że czerpał on swą magiczną wiedzę od tego właśnie bóstwa. Żaden z duchów nie przekazał wieści na temat tego, dokąd ów portal przeniósł tego potężnego czarownika. Wielu magów jednakże pragnie przejść ostateczną inicjację, a tradycje, wedle których pobierają nauki wspominają o tym, że wykorzystanie tego artefaktu stanowi ostatni stopień wtajemniczenia w arkana sztuki magicznej.

Istnieje kometa, która podróżuje między słońcami i systemami. Nie posiada żadnej orbity wokół gwiazdy, a jej lot nieustannie się zmienia. Kiedy obserwuje się ją z wielkiej odległości zauważyć można, iż otacza ja błękitna poświata. Im bardziej się zbliża,

tym światło to blednie, a wzrasta bijący od niej żar. Gdy zderzy się ze znajdującym się na drodze jej przelotu ciałem, spala go na popiół. Jednakże i tę kometę zamieszkują duchy, z którymi zawarłem przymierze. One to - owe gwiezdne wampiry - zdradziły mi nazwę miejsca, które zamieszkują - Ktynga i imię swego pana - Fthaggua. Dowiedziałem się, że jest on awatarem Cthugi, Starożytnego, spoczywającego w gwieździe Fomalhaut. Niektórzy Wiedzący przypuszczają, że brał on udział w batalii między swymi braćmi, a Starszymi Bogami. W jej trakcie stał się on szalony i nieprzewidywalny, gdyż ogień wziął go w swe posiadanie. Gdy Fomalhaut wyłoni się zza horyzontu można przywołać jego ognistą postać poprzez tę inkantację:

Phnglui mglw'nafh Cthuga Fomalhaut
n'gha-ghaa naf'l thagn! Ia! Cthuga!

Na Ziemi także istniał pewien jego kult. Dowiedziałem się 0 tym z ust zmarłego dwieście lat temu ducha jego kapłana, Nestara Mobedana Mobeda, proroka zaroastriańskiego zamieszkującego Wieżę Złota w Pahlavi. Kapłani prawych bogów wytępili jednakże jego kult w ciągu dwudziestu lat, lecz wielu czcicieli Cthugi skryło się wśród wysokich wzgórz, skąd poczęli wędrować na Wschód, by dalej głosić swe bluźniercze słowa.

Cthuga ma swych wrogów, gdyż przez wieki pastwił się nad wieloma różnymi istnieniami, nurzając ich ciała w ocenie krwi i niewoląc ich umysły. Nienawidzą go Gri' icht Tyeacht, duchy drzew Numanda, które co noc budzą się ze śmiertelnego snu i przeklinają wszystkie istoty, które wykorzystywały ich domostwa w celu budowania swoich. Kiedy są one zabijane lub ranione, drzewa pokazują te rany, wywołując wśród prostego ludu zdziwienie wielkie. Ludzie z zapomnianego miasta Tgeorl przyzywali te duchy i żyli z nimi w przyjaźni, póki nie zostali uwięzieni przez wysłańców ognia i zmuszeni do oddania pokłonu Cthudze.

W Sharnoth zaś znajdują się dwie onyksowe kolumny, a pomiędzy nimi łuk kamienny, który skrywa w swym cieniu bezdenną studnię. Prowadzi ona do wszelkich istniejących

przestrzeni i czasów, i to przez nią przechodzi w swej chwale Nyarlathotep. By dostać się tam, należy użyć Formuły Tartaru, co wiąże się z nakreśleniem wokół czarownika koncentrycznych płomiennych kręgów. Tam też można nauczyć się wszystkiego, czego się zapragnie. Pamiętać jednakże trzeba, iż cena, jaką zapłacić należy za pozyskaną wiedzę, będzie olbrzymia.

Na końcu światów, w wiecznym tańcu krąży Yekub. Upływają eony, planety giną we wszech pochłaniającej chmurze niebytu, wynurzają się zeń nowe, a Yekub ciągle trwa. Żyją tam formy, które składają cześć sferycznemu bytowi Juk-Shabb. Wielki Starożytny stale zmienia swój kolor i przeistacza się w różne sfery. Podróżuje wraz ze swymi sługami w kosmosie i niszczy życie napotykanych istnień. Nie ma sposobności, by pakt z nim zawrzeć, lecz dzięki potężnym czarom i zaklęciom znaleźć można metody, które pozwolą pokierować jego podróżą. Są bowiem sposoby i sposoby. Istoty te tworzą także szkatuły ze świecącego czystością kryształu. Kiedy takowy przedmiot położy się w oświetlonym miejscu, zahipnotyzuje on patrzącą nań osobę. Zważać należy na tę rzecz. Szczęśliwy jej posiadacz może znaleźć się w niebezpieczeństwie, gdyż podwładni Juk-Shabb potrafią przywołać jego umysł do swego świata i uczynić z nim coś, co stanowi ostateczną grozę i koszmar. Niewielu ludzi stamtąd powróciło. Setki lat temu Juk-Shabb miał swój cel, łaskawie darując takim ludziom życie. Powracali oni na Ziemię jako Wiedzący i poczęli nauczać o Magii Luster. Nie wiadomo, czy jakakolwiek z tych szkatuł przetrwała. Istnieje jednakże kult zatracony, pozbawiony źródła swego bytu i tradycji wszelakiej. Nie zna on nawet imion bogów swych i bogiń. Nie oni bowiem świadczą o jego mocy. Bracia i siostry praktykują swe wierzenia w tajemnicy, a często nieświadomi są nawet ich pochodzenia. Wabią ich lustra i nimi się zajmują, odkrywając w ich szklanej powierzchni głębie niezmierzone. Słowa te skrywają wielki sekret i formuły wejścia między lustra, lecz przenigdy nie odważę się napisać o tym prostymi słowy. Mądry człek wniknie między zdania i wnet odkryje ich sens. Więcej nie może być powiedziane.

Tchnienie bezkształtnego boga rodzi i niszczy tysiąc po tysiąc planet. Kosmos trzęsie się, gdy w swym śnie przewraca się z boku na bok i wywraca wnętrzności na wierzch, gdy centrum Chaosu śni pierwotny i ostateczny koszmar. Nie pojmie ten, kto nie doświadczy. Z krwi upadku tworzy się eliksir wyniosłości.

Spójrz w morze gwiazd i czarną bezdenną studnię na wysokościach. Zbierz srebro, kryształ, onyks i lustro. Ułóż je wedle prawideł zapomnianej wiedzy tak, by każdy odbijał światło innego i światło słońc widocznych bez względu na porę roku.

Zapal ciężkie kadzidła i użyj słodkich olejków. Siądź w kręgu o dwóch obwodach, a przed tobą niech znajduje się ołtarz odziany w czarne sukno. Artefakty powyższe ułóż korzystając z mocy swego kunsztu. Wpatruj się w wybraną bramę lub wszystkie na raz. Bądź wytrwały, a wnet odkryjesz, że jesteś tam, gdzie być pragnąłeś. Rozwiera się kurtyna Niemożliwego, a jej strzępy giną w świetle złotym chwały i splendorze ukrytej prawdy.



O świętych ze Starożytnych mocami małżeństwach

Prawdziwą i udowodnioną rzeczą jest, iż między pewnymi ludźmi istnieje więź bardziej potężna aniżeli najsilniejsze pokrewieństwo rodzinne. Ludzie ci mogą być świadomi wszystkich ciężkich doświadczeń i przyjemności, jakie doświadcza drugi człowiek. Przeżywają oni także swe bóle i namiętności, choć są daleko od siebie. Co więcej, są wśród nich tacy, którzy mistrzostwo w tej materii pozyskali dzięki zapomnianej Wiedzy Stosunku z duchami i istotami z poza Sfer, uprawianego wedle pouczeń mrocznych ścieżek magii. Widziałem takowych, zarówno kobiety, jak i mężczyzn, a we wszystkich przypadkach byli oni wróżbitami, czarownikami i czarownicami, zaklinaczami i nekromancerami. Wszyscy twierdzili, że posiedli moc sprawiania cudów poprzez stosunki ze zmarłymi oraz odległymi duchami. Twierdzę, że takowe duchy są jedynie złymi aniołami, posłańcami Mroku. Pomiędzy tymi ludźmi, których moce były olbrzymie, zdarzały się bowiem takie rzeczy, że Coś zamieszkiwało ich ciała, nawet na wielki dystans odległe i obracało się przeciw ich woli. Cierpiący często nie był nawet świadom takiego nań dokonywanego gwałtu. Demony takie wchodzą w ciała kobiet ciężarnych, a potem w ich dzieci. I trwają tam póty, póki nie znajdą następnego żywiciela i nie przejdą w nowy, młody organizm wraz z nasieniem ojca. Jeszcze okropniejsze jest częste oddawanie się, zwłaszcza w trakcie sabatów, spółkowaniu z takimi istotami. Wtedy również rodzą się dzieci, które mają za swych ojców lub matki istoty najniegodziwsze. Trudno zrozumieć jest wydawane przez nie ohydne syczenie, które ma imitować płacz, ich porywczy chód i sposób odnajdywania ukrytych miejsc. Słabe są, to jest pewne. Nie mają żadnych nadprzyrodzonych mocy, rozumu ponad przeciętność wyrastającego czy silnego ciała. Zdychają w młodym wieku, a ich ciała nie zasługują na zwykły pochówek, toteż wyrzuca się je w błoto lub na moczary, gdzie nawet robactwo unika ich jako zarazy. Matki natomiast, już w okresie noszenia takiego pomiotu w swych brzuchach, wykazywać zaczynają wszelkie oznaki szaleństwa, którego nie sposób opanować. Na cóż innego zasługują głupie istoty, które uległy pokusie i zapałały diabelską namiętnością do ohydztwa, zrodzonego przez ich myśl, jak nie na pochłonięcie w odmęty kompletnego zidiocenia? Bawią się i doznają uciech w trakcie swych sabatów z kapłanami, lecz wkrótce stają się tym znudzone. Przyzywają więc smoliste larwy, z którymi odbywają niecny nierząd, by przez chwilę cieszyć się swymi dziwnymi mocami. Nie są świadome, iż istoty zawezwane pragną ciała dla swych celów i nigdy nie nasycą się zdobyczą, gdyż ich pragnienie i chory głód są wieczne. Dlatego sprawiają, że wiedzmy po takich stosunkach rodzą z nimi dzieci. A one trwają w nich przez jakiś czas niczym w kokonach, póty nie wyżrą całej duszy nowo poczętego. Ciała nie tykają, gdyż jest dla nich bezwartościowe. Samo gnije, kiedy dusza słabnie. A czarownicom siwieją szybko włosy, po czym wypadają. Skóra nabiera ciemnego koloru i pokrywa się dziwnymi plamami i zmarszczkami. Często wyrastają na niej dziwne ropniaki i guzy. W oczach pojawia się jakaś dziwna iskra. Źrenice często stają się mętne i nabierają kociego kształtu. Smród się od ich ciał unosi i na nic się zdają stosowane balsamy i kąpiele. Zresztą, już wkrótce odór, ów cuchnący perfum grzechu, staje się dla nich jak narkotyk. Nie mogą bez niego się obyć. I dobrze się dzieje, gdyż ludzie szybko poznają takie opętane ladacznice. Wyczuwa ona ich podejrzenie, niechęć i wrogość, gdyż demon ukryty w jej brzuchu posiada tysiąc oczu dla swego i karmicielki bezpieczeństwa. Umyka w odległe od siedzib ludzkich miejsce. Chroni się zazwyczaj w gęstych puszczach lub na przeraźliwie chłodnych bagnach i tam w stanie pół snu, pół jawy, w którym może rozmawiać ze swym piekielnym oblubieńcem i parzyć się z nim i oczekuje na narodziny bękarta. A on wysysa z niej ostatnie podrygi życia. Kiedy to przychodzi na świat, opiekuje się nim z wielką starannością, gdyż uzależniła się od swej chuci. A kiedy dziecięciu, owemu pokarmowi jej męża, dzieje się krzywda, on nie zaspakaja jej namiętności. Rzuca się wtedy taka kobieta w spazmach, wyrywając resztki włosów i wpijając zęby w swe ramiona lub, co gorsza, w ciało nieszczęsnego świadka jej szaleństwa. Bierze ciężkie i długie przedmioty, starając się doprowadzić do rozkoszy, jednakże nic i nikt nie może jej pomóc. Wnętrze jej przenika jad smolisty i palący takim żarem, jakiego żaden ogień ziemski nie jest w stanie zrodzić.

Widziałem dwukrotnie opętane takim stanem kobiety. Raz, na placu w wielkim mieście Damaszek. Pluła ona i krztusiła się własnymi plwocinami, kiedy namiętność rozpaliła jej myśli. Przewróciła oczyma i nic nie była w stanie zobaczyć. Próbowała wydobyć z siebie wrzaski, lecz tylko spazmatycznie charczała. Ciało jej trzęsło się w przerażających konwulsjach, a członki tak wykręcały, jakby miała połamane wszystkie kości. Palcami rozdrapywała mur budynku, a potem biła weń czołem. To musiało ją trochę ocucić, gdyż odwróciła się w stronę gromadzącego się w bezpiecznej odległości tłumu. Zasyczała długo i poczęła się do niego zbliżać. Ludzie cofnęli się, nie tylko z obawy o uczynek, jakiego mogła się dopuścić; smród uchodzący z jej ciała był nie do wytrzymania. Szalone spojrzenie kobiety spoczęło na stojącym w jego szeregach fakirze, a potem na cielsko leżącego pod jego stopami w koszu wielkiego pytona. Podbiegła tam przeraźliwie szybko, zbyt szybko, jak na jakiegokolwiek człowieka i chwyciła w swe ręce gada. Nie zważając na ludzi poczęła zdzierać z siebie suknię. Lecz wśród gapiów stał również pewien wędrowny zaklinacz, który zorientował się co ta nieszczęsna kobieta pragnie uczynić. Rzucił na nią skutecznie Zaklęcie Pętli. Mimo tak potężnego czaru miotała się szaleńczo w jego okowach. Pięciu żołnierzy musiało ją trzymać, by suka się nie wyrwała. Pięciu rosłych mężczyzn niosło ją z wielkim trudem w stronę Pala Opętań i przykuło do kamienia żelaznymi łańcuchami. Jednakże nazajutrz nie znaleziono jej tam. Zerwane pęta znaczyły jedynie krwawe strzępy skóry. Już nigdy jej nie widziano.

O drugiej z tych kobiet nie chcę wspominać.

***

Jednakże istnieją pewne misteria dawnych dni, które nic wspólnego z takimi niskimi rzeczami nie mają. Nie celebruje się ich dla zaspokojenia swej chuci, kaprysu, czy zabicia demona

Znudzenia. Nie. Moce przywoływane dzięki nim wykraczają poza jakiekolwiek doznanie rozkoszy i ziemskiej przyjemności. Nie one są ich celem. Stosunek odbywa się w ciele, umyśle i duszy. Myśli Wiedzącego nie są jego myślami. Coś zostaje przywołane tu, na ziemię, prosto z gwiazd. Prosto z dna Próżni, a nie z przestrzeni między światami. To jest bezkształtne, nie ma formy i wić się nie potrafi jak larwy. A jednak jest ich stworzycielem i władcą. Kiedy zna się odpowiednie ułożenie ciał na niebie i stosowne zaklęcia można przywołać to do ziemskiej postaci i doznać tego, co zapomniane w sposób wykraczający poza wszelkie rozumowanie. Wtedy to wezwany przyjmie oferowane mu ciało i czarownik, i czarownica dokonają zaślubin z jego istnieniem. Wiedz, że odtąd ich życie będzie napiętnowane pieczęcią przeznaczenia. Lecz, zaprawdę! Nie ma nic we wszechświecie słodszego od chwili tej, mądrością bezgraniczną i lubieżnością diabelską naznaczonej.

Istnieją adoracje i inkantację, które stanowią Ostateczne Ryty. Te musisz wykonać i poczuć tchnienie wiedzy starożytnej. Na twarzy swej musisz zauważyć przemianę. Przyjąć ona może wiele postaci i wielce nierozsądne byłoby podawanie jakiś przykładów. Nie powinieneś przed tym wkraczać w tunele R'lyeh, gdyż dziewictwo twej duszy zostanie zaprzepaszczone ostatecznie. Wówczas nie osiągniesz niczego poza upadkiem w bezmiar upadania. Nie ma innej reguły, nie ma innego sposobu, nie ma innego życia.

Awatarem Tego, Który Bramą jest Yig, Ojciec Umiłowany Wszystkich Węży.

Boską namiętnością ziemi jest Shub-Niggrath, Ta, Która Przyodziewa się w Czerń i nadchodzi wraz z Tysiącem Młodych.

Dobierz sobie kapłankę, jeśliś mężczyzną lub kapłana, gdy kobietą. Nie ma innej reguły. Każda zmiana w prawie tych ceremonii zakończy się opętaniem przez larwy najniższego pożądania. Nie wątpcie w oddanie swe i zaufanie wzajemne. Musi być pełne i nieskończone, gdyż to, co was spotka karmi się kłamstwem, nienawiścią oraz próżnością i pochłania czujące w ten sposób ofiary. Nie ma innego sposobu. Niech w duszach

waszych nie będzie śladu obrzydzenia, gdyż to, co zdaje się być umarłym, zazwyczaj się nim nie okazuje. Sakrament śmierci jest sakramentem witalnych mocy, prowadzących do krainy spełnienia. A tam obsypani zostaniecie klejnotami marzeń. Piekło przestaje być piekłem, jeśli zaakceptuje się jego potęgę i wie, jak się w nim poruszać. Nie ma innego życia.

Znajdź odpowiednie miejsce. Gdyś mężczyzną, niech będzie to położone w dolinie jezioro, staw lub najlepiej bagnisty i wilgotny grunt. Gdy jesteś kobietą, odnaleźć musisz duże, odkryte wzgórze, gdzie widać i słońce i księżyc. Zaprowadźcie swą kapłankę bądź kapłana na ów święty obszar. Oczyśćcie go, skropcie słodką wodą i konsekrujcie.



Ceremonia Shub-Niggurath

Niech Księżyc znajdzie się w swej czarnej godzinie, a ziemię spowije noc. Miejsce musi być położone nad wodą, do której macie swobodny dostęp. Niech powietrze wypełni wilgoć lasu, bagien i przepastnych toni. Woń zeń dobiegająca nie musi być dla was przyjemna, lecz wytrwałość, którą okażecie stanowić będzie wspaniały dar dla Bogini.

Nakreślcie wokół siebie krąg. W tym celu wykorzystajcie sól. Niech linie jego będą wyraźne. Niech kapłanka podejdzie ku jego obwodowi w kierunku Jej przynależnym, kapłan zaś stanąć ma dokładnie w kierunku przeciwnym.

Odwróćcie się do wewnątrz i spójrzcie sobie w oczy. Potem twarze swe skierujcie na zewnątrz i z okrzykiem Shub-Niggurath! prawymi stopami przerwijcie linię, która ogranicza potęgę waszą. Wystarczy, gdy zmażecie choć odrobinę kręgu.

Następnie, doniosłym głosem wyrecytujcie wspólnie Czarną Litanię Shub-Niggurath:

Ia! Ia! Shub-Niggurath!
Trzygłowa Pani z Lasów
Skryta w czerni lśniącej i w zapachu soków winnych
Podmuch wiatru przynosi Jej oddech
Szum wodorostów przynosi Jej szept
Ia! W ekstazie świat namiętny
Ia! Kaddishu La!
W gorączce pożądania
W pocie samo spełnienia
We krwi natchnienia i poświęcenia
We łzach tęsknoty za namiętnością
W nasieniu odrodzenia i wiecznego trwania

Składamy Ci cześć, ofiarujemy swe ciała
Za chwile uścisku
Za moment pocałunku
Za wieczność w objęciach
Poprzez Znak Mrocznej Matki

(skrzyżujcie ręce na piersi i obiema wykonajcie Znak Voor)

Składamy Ci nas samych w ofierze
Gdyż po zimie nastaje lato, po lecie zaś zima
Ia! Czarna Kozo z Tysiącem Młodych!
Oto dar największy, Ajar-Alazmat!

Odwróćcie się do wewnątrz i podejdźcie do środka kręgu. Chwyćcie się za dłonie, lecz przez chwilę jedynie. Potem schylcie się i podnieście uprzednio przygotowane dwa kawałki surowego mięsa obojętnie jakiego zwierzęcia. Ugryźcie je z największym uwielbieniem i przeżujcie kęs. Potem wykonajcie Znak Mrocznej Matki. Trzymając złożone w ten sposób ręce kapłan wypowiedzieć ma następujące słowa:

Ajar-Alazmat!
Spełnienie me!
Natchnienie me!
Miłości ma!
Lubieżności!
Zstąp i wejdź w ślady kręgu zatartego
Zstąp i wejdź w kapłankę tobie przynależną
Poprzez Ajar-Alazmat i Znak Twój!
Matko! Nałożnico! Bogini!
Przyzywam Cię i Tysiąc Twych Młodych
Ia! Ia! Shub-Niggurath! Ia!
Wyłoń się z lasów N'gai
Ach, Ia! Sakkuth! Sakkuth!
Gofnn Hupadgh Shub-Niggurath!

Niech kapłanka położy się na ziemi, a kapłan zdejmie odzienie; z niej, a potem i z siebie. Na piersi swej wybranki, używając krwi swej nakreśli Znamię Zaślubin:



Znamię Zaślubin

Potem oddadzą się oni rozkoszy, w której ona obleczona zostanie przez muskające ciało powietrze, a plecy jego wtulone będą w wilgotną glebę. Pakt przyjmie formę Ciała, stanie się świątynią i wcieleniem Prawdy. Gdy kapłana najdzie chwila spełnienia, niech mantrą jego będzie słowo Nug. Jeśli także i kapłankę spowiją spazmy rozkoszy, wypowiadać powinna imię Yeb.

Wstańcie potem i zanurzcie się w wodzie. Kapłanka wypowie następnie te oto słowa:

Iaramatak!
Zstąpiłam, weszłam i poślubiłam
Zrodziłam Nug i Yeb, dzieci me
I Tysiąc Młodych zakrzyczało z rozkoszy
la! Jam Matką, Nałożnicą i Boginią
A wybrany mój Bogiem jest
Yog-Sothoth! Yog-Sothoth! Yog-Sothoth!

Wyjdźcie z wody i spożyjcie kolejny kęs mięsa, niby ucztę Weselną. Udajcie się do swego domostwa szczęśliwi i radujący się, gdyż wielka zmiana dotknęła serca, umysły i dusze wasze.

Ceremonia Yog-Sothotha

Pójdź, ty kapłanie i ty kapłanko na wzgórze nagie, skąd widok rozciąga się nieskończony. Z kamieni ułóżcie krąg, tak byście mogli swobodnie znajdować się wewnątrz. W samym jego środku ustawcie jeden kamień, niby monolit sięgający nieba.

Udajcie się na wybrane miejsce w porze burz. Niech powietrze będzie suche, parne i ciężkie od przetaczających się gromów.

Kapłan winien stanąć po stronie mocy Jego nadciągającej, kapłanka zaś, po przeciwnej. Podejdźcie do środka kręgu i stańcie po dwóch stronach kamienia. Wypowiedzcie wspólnie Psalm Yog-Sothotha:

Iak Sakkak! Azaq la
Kaddishu Azaq Zi Diss
Strażniku Progu
Bramo do Wewnątrz i na Zewnątrz
Ty, Który czekasz w środku
Manifestujący się w ruchu i ciszy
Przyjmujący ciało poprzez Swe sługi
Drążący i Wstępujący
Milczący
Będący i Niknący
Trwający i Umierający
Poprzez Znak Oddania

(Chwyćcie się za dłonie nad ołtarzem, a potem niech kapłanka przyklęknie, nadal trzymając dłonie kapłana.)

Składamy Ci w ofierze
Owoc z łona zrodzony
Życie za śmierć, śmierć za życie
lak Sakkak! Zstąp w ciało!

Niech ręce wasze rozdzielą się. Kapłan uda się do obwodu kręgu i ruszy po obwodzie w kierunku, po którym znajduje się serce jego. W tym czasie kapłanka powinna wznosić lament „Iak Sakkak! Azaq!".

Gdy mag okrąży krąg po raz trzeci, burza osiągnie moc największą, a z nieba zstąpi tysiąc języków ognistych. Niech stanie on za plecami klęczącej i wijącej się w spazmach płaczliwych kapłanki. Potem wzniesie ręce ku mrokom na wysokościach i wypowie tę inkantację:

Yog Sothoth! Wstąp we mnie!
Wstąp! I wejdź w me ciało!
Bądź wężem, smokiem i piorunem!
Nasieniem Swym zroś łono oblubienicy ci przeznaczonej
Yog Sothoth! Pochłoń mnie!
Azaq! Aarazzz Dis Re Zaq!



Drugie Znamię Zaślubin

Niech kapłan położy się na ziemi, a wybranka jego Drugie Znamię Zaślubin:

Wypełnić was musi łubieżność nocy i rozkosz, w której ona, oparta o ołtarz przyjmie dar Strażnika Progu. Gdy kapłankę najdzie chwila spełnienia, niech nieprzerwanie szepcze słowo „Nug", a kapłan imię „Yeb".

Następnie, całkowicie nadzy rozpalcie ogień samoofiary. Niech tryska on ku gwizdom najodleglejszym, a z nich wyłonią się pioruny ekstazy, łącząc się z pragnieniem waszym. Kapłan musi wypowiedzieć te słowa:

Iaramatak!
Zstąpiłem, wszedłem i poślubiłem
Spłodziłem Nug i Yeb, dzieci me
I tysiąc gromów zakrzyczało z rozkoszy
la! Jam Ojcem, Kochankiem i Bogiem
A wybranka moja Boginią
Ishnigarab! Ishnigarab! Ishnigarab!

Odtąd, ciałem swym, mową, sercem, myślą i uczynkiem, wypełniacie wolę Tych, Którzy Czekają Poza. A dzień Ich chwały będzie dniem i waszej.

***



By pozyskać miłość ukochanej kobiety

Istnieją także i czary na to, by poślubić wybrankę ziemską, która w chwili stosownej stanie się kapłanką i ciałem Czarnej Matki:

MUNUS SIGSIGGA AG BARA YE
INNIN AGGISH XASHXUR GISHNU URMA
SHAZIGA BARA YE
ZIGASHUBBA NA AGSISHAMAZIGA
NAMZA YE INNIN DURRE ESH AKKI
UGU AGBA ANDAGUB!



By zyskać potencję

Gdy członki twe związane są czarem niemocy, bądź siłę odebrał strach, który dotyka duszę czarownika w trakcie operacji niebezpiecznych, skorzystaj z tej oto formuły.

Zwiąż trzy supły na cienkim sznurze, spleć go na obu swych rękach i siedem razy zaśpiewaj poniższą pieśń mocy:

LILLIK IM LINU USH KIRI
LISHTAKSSIR ERPETUMMA TIKU LITTUK
NI YISH LIBBI IA LU AMESH ID GINMESH
ISHARI LU SAYAN SAYAMMI YE
LA URRADA ULTU MUXXISHA!



O tym, jak grób swój przygotować, by komnatą snu się stał, a nie miejscem, gdzie ścierwo gnijące spoczywa

W grobach zapadłych dławią się dusze pustką kosmicznego bezładu, Wsysa się ona przez martwe otwory w ciele. Dusze te porywane są weń i rozszarpywane przez pazury prawa wszechświata. Wzlatują szybko ku bezmiarowi czerni i przygniecione ciężarem przestrzeni rozpadają się na miriardy części. Towarzyszy im niemy krzyk czegoś, co niegdyś zamieszkiwało ciało, nazywane było człowiekiem, a teraz poddane jest wiekuistym katuszom. Potem następuje nicość. To śmierć. Wtargnęła ona świadoma swych mocy, a towarzyszy jej brat, Przeznaczenie.

Widziałem pustą przestrzeń nad Ziemią, która nazwy nie ma, gdyż włada nią Cisza przerywana tylko jękiem wznoszących się ku niej duszom. Tysiące świetlistych istot lamentuje tam, gdy Los szepcze im do ucha słowa przyszłość opisujące. Tracą panowanie i unoszą się ku sferom, gdzie nie mogą strawić w sobie ciężaru bezmiaru.

Czasem od mknących wzwyż dusz odpadają myślokształty i pozostają w miejscach, w których żyli niegdyś umierający właśnie ludzie. Zachowują się one, jakby nic się nie stało. Krzątają się po izbach, przygotowują posiłki, sprzątają, wykłócają się, gdy jest ich kilka i przestawiają przedmioty. Nie są świadome tego, iż przebywają poza rozkładającym się ciałem. Nie są, gdyż dusze zabierają świadomość ze sobą. Są zatem na poły rozumne. Rzadko kiedy można je ujrzeć. Jedynie człek bardzo wrażliwy i czarownik dokonać tego mogą. Prawdą jest jednakże to, iż najbardziej szokujące jest najmniej wartościowe. Wiedz zatem, że istoty takie niewiele mogą przynieść pożytku, a gdy rozpoznają, w jakim znalazły się położeniu, lament wzniosą okrutny i wściekłość ich twarze opanuje, a szaleństwo oślepi. Niech sczezną wówczas w płomieniach Nar Mattaru! Nie ma innego wyjścia.

Nic nie jest wart żywot człowieka, który nie jest w stanie oprzeć się tym siłom. Zaprawdę, nic. Egzystuje on w świecie, gdzie panuje wieczny sen, by zbudzić się w chwili śmierci i zakrzyczeć z przerażenia. Konające dusze wydają z siebie pierwszy przebudzony skowyt, a potem milkną na zawsze, gdyż na wszystko jest już za późno. Prawdziwe ścierwo, gdy umiera lśni blaskiem świętym. Później przygasa i rozkłada się w cuchnącym oceanie ekstrementów bezmyślnych czynów.

Do was przemawiam ścierwa! Zdechłe już w chwili narodzin powłoki. Umierające w chwili każdego wydechu. Wy, którzy na głowach swych dzierżycie korony tego świata i wy, którzy ledwie czytać potraficie i pożytku żadnego z wyczytanych słów nie macie. Pełzające odchody, umieracie! Zanurzeni w miłości, lecz zatopienie poprzez wysiłek pielęgnacji jej owoców, zapomnieliście o sobie. Śmierć zagląda wam prosto w oczy. Śmierć spogląda i z waszych oczu. Śmierć! Śmierć! Śmierć!

Mędrcy potrafią przeciwstawić się jej z wielką siłą. Nie jest ich wielu, lecz prawo tego świata nakazuje, by rzeczy przybrały odpowiednią postać. Ogromna jest liczba władców, lecz czy posiadają oni mądrość? Wspaniałe są ich bogactwa, ale czy kryje się w nich skarb najprawdziwszy? Nie przemijanie? Wieczność? Ukojenie w splotach Pełzającego Chaosu stanowi balsam najprawdziwszy, lecz jest on nieosiągalny. Nie ma innej drogi, prócz poszukiwania Wiecznego. By tak uczynić, należy przez całe swe życie moce zbierać i przygotować schronienie pomiędzy sferami, skąd przemieszczać się będzie można w ciała i istoty wedle woli i po wszeczasy.

Czoła stawić musisz wielu wymaganiom.

Wpierw zetknąć się musisz z mocą Tej, Którą pragniesz uwieść i nakazać Jej swoją wolę. Naucz się bycia świadomym jej obecności i obcowania z Nią w każdym momencie twego życia.

Gdy Słońce znajdzie się w Koziorożcu, odwiedź miejsce spoczynku wszystkich twoich krewnych, bliskich i tych dalekich. Kiedy już się tam znajdziesz, oddaj się głębokiej medytacji nad znaczeniem ich życia, tego, co stało się z nimi i słowami zapisanymi w tej księdze.

Kiedy Słońce wejdzie do domu Skorpiona, znajdź dom, w którym gościła śmierć. Najlepiej niech będzie to izba, gdzie zjawiła się nagle, władcza i okrutna, nie zostawiając żadnej nadziei ni litości. Tam też napotkać można eteryczne powłoki myślokształtów, od których gwałtownie oderwano dusze. Powinieneś spędzić w niej noc. Przygotuj się do tego w stosowny sposób. Przez

miesiąc odmawiaj sobie pożycia z kobietą, trunków i ziół umysł ogłuszających, a także mięsa. W dzień ostatni pożyw się tylko wodą. Następnie udaj się do znalezionego domu. Oczyść się i wykonaj ten oto krótki rytuał.

Lewą ręką ułożoną w Znak Voor nakreśl wokół siebie krąg. Potem trzymając obie ręce złożone na piersi, wymów poniższe słowa:

Jestem tu, żyję tu, spać tu będę
Mieszkańcem domu tego jestem
Jako są i wszystkie duchy kątów ciemnych
Mieszkańcem jestem
Jako i wszystkie pajęczyny i promienie słońca
Mieszkańcem jestem
Jako i cień, Tej, która Zabiera

ASSA IA MA
KEFER'RA NE'!

Ułóż się na posłaniu bądź to w kącie izby, bądź na jej środku. Między miejscami tymi istnieje prawdziwa przepaść. Gdy znajdować się będziesz bliżej ścian, ujrzysz na nich cienie tańczące. Jeden z nich będzie ciemniejszy niźli mrok. Stanie on nad tobą zadumany, skupiony i przyglądać ci się będzie beznamiętnie aż odejdzie skąpany w czarnym świetle przedświtu. Wiedz, że była to śmierć. Pozostałe cienie mogą świecić, a ich sylwetki pokryją migoczące jasne plamy i ogniki. Wyczytać z nich możesz wiele historii z przeszłego ich żywota oraz przejść poprzez nie ku głębiom, gdzie milkną śmiertelne odpady duszy, a żyć oznacza umierać.

Kiedy ułożysz się pośrodku izby, niemal zaraz posłyszysz głosy cię otaczające, a potem duchy nachylą się nad tobą i zaczną przyglądać się z ciekawością. Opanuj strach! Rzekę, opanuj strach, gdyż w innym przypadku zamieszkasz wraz z nimi, choć w żywym swym ciele.

Porozumiewać możesz się z nimi używając Formuły Wskrzeszenia. Odpowiedzą na wszystkie pytania, co do natury Tej, Która pochłonęła ich ciała i umysły.

Yog-Sothoth tańczy i zwija się wokół Ziemi, noc czyniąc nocą. Połyka dusze zmarłych w jednej ze swych otchłannych paszcz i rozszarpuje je niczym pokarm. Mędrzec pojmie, głupiec oślepnie i zniknie w piekle jego soków.

Coś kołysze się na wietrze, coś, co wyczekuje chwili, by w radości rozszarpać mi gardło, a ciało wlec po glebie, znacząc ja czerwoną wstęgą gasnącego żywota. Czuję cuchnący odór skażonego, oczekującego w napięciu powietrza. Bądź uważny, gdyż łatwo omamia czerń bezgwiezdna Yog-Sothotha i zaśniesz wówczas snem, z którego obudzisz się w momencie śmierci. Niech słowa duchów napotkanych będą przestrogą, wielkim pouczeniem i mocą związującą jeszcze silniej uczynki twe z Paktem zawartym.

W dniu Saturna, w wybranym przez ciebie cichym miejscu wykop dół. Musi być tak duży, by pomieścił twe ciało. Oczyść się jak poprzednio poprzez posty stosowne i rytuały odpędzające wszelkie wrogie moce. Z drewna przygotuj wieko, które zasłoni niebo po tym, jak w nim się ułożysz. Przedtem jednak, wykonując Znak Starszych lewą ręką, prawą w tym samym czasie rozsyp wokół grobu tego sól, której ślad uformuje krąg. Stań z twarzą skierowaną na Zachód złóż ręce na piersi i wymów te oto słowa:

Byłem tu, żyłem tu, spać będę tu
Gościem będę domu tego
Jako i jest nią Pani W Czerni, Śmierć
Yog-Sothoth zstąpi ku mnie bliżej
Ciemność nocą się stanie
Pośród jej odcieni grasuje Połykacz
A Ona tańczy zanosząc się śmiechem

Obiema wyciągniętymi do przodu rękoma wykonaj Znak Voor i wypowiedz Formułę Umierania:

Yog-Sothoth! Yog-Sothoth!
Mares. Mares Iasa Ima!
Kaddatha Mares!

Z nadal wyciągniętymi rękoma wstąp potem do kręgu. Ułóż się w dole i przykryj pokrywą. Złóż ręce na piersi i wypowiedz:

Ciemność stała się nocą

Połóż się w wygodnej pozycji bądź pozostań w postawie zmarłych faraonów z rękoma skrzyżowanymi na piersi. W grobie tym spędzić musisz całą noc.

Wybierz miejsce na swój pochówek. Najlepsze będzie to, które leży z dala od plugawych grobów śmiertelników. Niech świadkiem twej obecności i towarzyszem jedynym będzie cisza. Polana w nie nawiedzonym przez stopę ludzką lesie; wzgórze dzikie, na którym wiatr jedynie szepcze; wyspa mała, gdzie szum wód koi wszelkie duchy; rozstaje dróg już nie uczęszczanych; te oto miejsca zdają się być doskonałe. Unikaj jaskiń i grot zamieszkałych przez dżiny, ghule i inne odszczepieństwo. To samo tyczy się pustyń. Istnieją magii gałęzie, które zajmują się nekromantyczną sztuką, związaną z pochówkiem w piwnicach czy w miejscach, gdzie za życia odprawiano rytuały. Nie moja to ścieżka. Pamiętać należy, iż każdy nauczyciel wie, czego naucza.

Gdy miejsce takowe odnajdziesz, konsekrować je musisz należycie.

Przez rok cały, gdy Słońce przebywać będzie w każdym z domów, wykonuj egzorcyzm Zi Dingir, który oczyści to miejsce. Potem, gdy nadejdzie według ciebie stosowna chwila, znów przez rok cały odwiedzaj je ponownie i w chwili zachodu słońca wykonuj poniższy rytuał.

Ubierz się w białe szaty. Niech twoją twarz również zdobi biel.

Wokół siebie rozsyp proszek Ibn Ghazi.

Stań z twarzą skierowaną w kierunku wschodnim. Wznieś ręce ku górze i wykrzyknij:

Yog-Sothoth! Ojcze umiłowany!
Odnajdź bramę we mnie
Przejdź! Przejdź! Przejdź!

Wykonaj Znak Voor i skieruj ręce w kierunku pochówku:

Jedności we Wszechrzeczy
Wszechrzecz w Jedności!
Przejdź! Przejdź! Przejdź!

Okrąż grób swój przyszły z rękoma skrzyżowanymi na piersi, nucąc cicho acz wyraźnie mantrę „Mares".

Obejdź go ponownie, lecz tym razem w ciszy.

Potem połóż się. Ręce nadal niech będą złożone. Pogrąż się w głębokiej medytacji, uświadamiając sobie, że tu właśnie spoczną twoje szczątki.

W odpowiedniej chwili wstań i odpraw oczyszczający egzorcyzm. Odejdź w pokoju.

Przygotuj kamień nagrobny. Monolit musi być wykonany z czarnego marmuru. Wyryć nań należy ten oto napis:

la mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi
fa itha yaji ash-shuthath al.-mautu qad yantahil[15])

Żadnych innych symboli, żadnego imienia, ni dat umieszczać tam nie należy. Nikt poza wtajemniczonymi rozpoznać grobu nie zdoła. Ślad w postaci inskrypcji owej ma być świadectwem, że gwiazdy przybierać zaczynają właściwą pozycję, a czas Ich powrotu jest bliski.

15) Formuła ta stanowi transliterowany tekst arabski, który przetłumaczony dosłownie, ma następujące znaczenie: „To, co ma zdolność wiecznego istnienia nie jest martwe. A jeśli nadejdą nienormalne (czasy? rzeczy?), wtedy śmierć może przestać istnieć" Przekład poetycki brzmi natomiast „Nie jest umarłym ten, który spoczywa.

Za życia nie powinieneś zostawiać wielu śladów swej obecności. Powodują one gromadzenie się myślokształtów, które opuszczą twoją duszę, by spędzać eony w takich miejscach i wokół osób, które cię kochały. Rozpoznasz w ten sposób swoją moc. Czy miałeś kiedyś uczucie pozostawienia bagażu, jakiegoś przedmiotu w miejscu, które pokochałeś? A potem, gdy przeszukiwałeś kufry swoje okazywało się, że niczego zabrać ze sobą nie zapominałeś? Unikaj chwil takich. Oczyszczaj siebie i miejsca, z którymi związałeś się emocjami, a które opuścić musisz. W chwili śmierci należy być całym. Dlatego księga ta dostanie się w ręce tylko jednego człowieka. A on zmieni tytuł jej i imię skryby, co ją zapisał. Jego duch, nie przywiązany do rzeczy żadnych zbiera odpowiednią moc, by zdołać wzlecieć Poza.

***

Gdy nadejdzie chwila twej próby poczujesz to doskonale. Inwokuj Yog-Sothotha. Niech w grobie twym spoczną twe spopielone szczątki. Wówczas żaden wrogi tobie czarownik nie uwięzi cię poprzez sposoby różne, takie jak odwrócenie twarzy w kierunku ziemi.

Niech dokonująca pochówku osoba wypowie Formułę Uwolnienia:

Zetoko! Ia! Ia! Kama!
Brama otwarta na wszystkie strony!
Wejdź! Przejdź! Wyjdź!
Jedności we Wszechrzeczy!
Wszechrzeczy w Jedności!
Ia! Yog-Sothoth! Yog-Sothoth!

Potem niech monolit czarny postawi nad prochami twymi i odejdzie, zapominając, że kiedykolwiek był przy tym grobie.

***

Ten, Który Przybywa z Posłaniem obdarzył mnie wizją.

Dusza spoczywa w ciele póty Księżyc nie wejdzie w nową fazę. Dlatego czasem pośpieszyć się trzeba z pochówkiem. W chwili śmierci duch ludzki zdaje się zapadać w głąb siebie, zasypia i budzi się w chwili, gdy czuje, iż ulatuje przez czarną otchłań swojego ciała, która znajduje się dokładnie na samym jego środku. Często lot ów poprzedza senne marzenie, że człek takowy przemienia się w ptaka, bądź inne rzeczy, które unoszą się w powietrzu. Nieraz bywa tak, że umierający ma wrażenie, iż jest echem głosu; odbija się wśród skał, lasów i wód i wzlatuje z coraz to słabszą mocą ku górze. Potem następuje gwałtowne przebudzenie i duszę przygniata ogromne wrażenie prawdy, iż sen snem nie jest. Człowiek spogląda ze zdumieniem wokoło i zauważa, że powłoka jego staje się coraz bardziej przeźroczysta. Patrzy w dół. Dostrzega swe ciało złożone w grobie lub leżące w miejscu, gdzie spotkała go śmierć. Strach pęta myśli, a ciało chłód niemożebny. Nikt nie wytrzyma takiej próby. Wówczas dopada go sfora demonów, a Ogary Tyndala rzucają się ku jego szyi i odgryzają ostatnie więzy łączące nieszczęśnika z ziemskim żywotem. Potem dusza taka wyczuwa bardziej niźli dostrzega tysiące migotliwych światełek. Gasną one jedno po drugim, lecz na ich miejsce ciągle pojawiają się nowe. Gdy przybliży się do nich, zauważy, że to dusze ludzkie. Rozrywają je niewidzialne siły. Targają od wewnątrz i zewnątrz. Na wszystkie strony. A jest ich sześć i więcej.

Kiedy gwiazdy przyjmą prawidłową pozycję, Oni powrócą, lecz zapanują ostatecznie, gdy cielsko Yog-Sothotha ułoży się właśnie na owych płomykach i zapanuje noc bezgwiezdna.

Dlatego zatem niech ciemność stanie się mym imieniem.

***

Jest w poezji balsam, ukojenie w łonie Nitokris, ciepło w głębi nieskończonej zielonych oczu. Podnoszę powieki. Ciało me otulone jest delikatnym obłokiem melancholii i zadziwienia. Mrugam. Budzę się.

Widzę błękitne pajęczyny. Migotają subtelnie niczym poruszane na wietrze. Widzę.

Chrobot. Pełzanie. Dźwięk przesypujących się ziaren piasku. Słyszę.

Do mych nozdrzy dociera woń rozkładu. Jest wszędzie. W ziemi, w ciałach mych krewnych, przegniłym drewnie i wilgotnym kamieniu. Odczuwam.

Żyję. Poruszam mymi członkami. Odczuwam olbrzymią lekkość, która pozwala mi unieść się ponad to stare i niepotrzebne ciało. Jestem przeźroczystym i niedostrzegalnym dla oczu zwykłych śmiertelników bytem. Mogę latać. Przyjmować dowolny kształt i opanowywać duchy przedmiotów, roślin, zwierząt i ludzi. Zaklęcia odnajdziesz w labiryntach Zin, gdyż każdemu przypisane jest inne słowo. Zgromadziłem moc taką, że bez trudu opętuję każde duchy, które są na wpół uśpione, na wpół ożywione.

Lecz błąkanie się i wędrowanie w ten sposób przez eony byłoby głupstwem. Wejdź w mężczyznę i stop się z jego potencjałem. Użyj Formuły Przeobrażenia. Świadomość twa skurczy się, lecz łatwo przebudzi. Sam dobierz odpowiednie okoliczności. Wykorzystaj istnienie pomiędzy sferami i stwórz sprzyjające rozwojowi dziecięcia warunki. Im moc twa będzie większa, tym mniej boleśnie narodzisz się ponownie i mniej utracisz ze swej świedistości. W innym przypadku być może i całe życie zajmie ci odszukanie swej prawdziwej istoty. Doskonały mag potrafi wcielić się w nowe życie, nie tracąc ani jednej myśli.



Rytuał Przeobrażenia

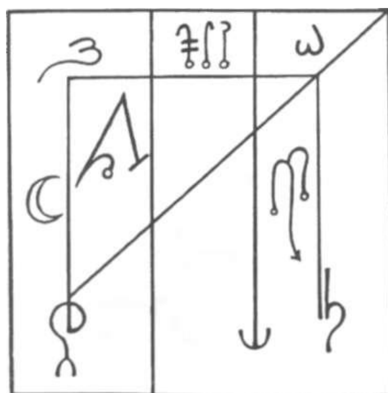
Kiedy Starożytni powrócą i ziemia zaprzedana Im zostanie, nie będzie innego wyjścia, jak przybrać formę Mistrzów.

Ryt Przeobrażenia jest rytuałem ostatecznym i ci, którzy podążą jego ścieżką, nigdy więcej nie powrócą do śmiertelnej formy. Ich ciała staną się niczym z żelaza, ich umysły połączą się z umysłami najstarszych i pierwszych ziemskich nauczycieli. Oczy zaś ujrzą to, czego żadne inne oczy nie mogły widzieć, a kształty ich staną się jednym z tymi, którzy podążają poprzez wymiary czasu.

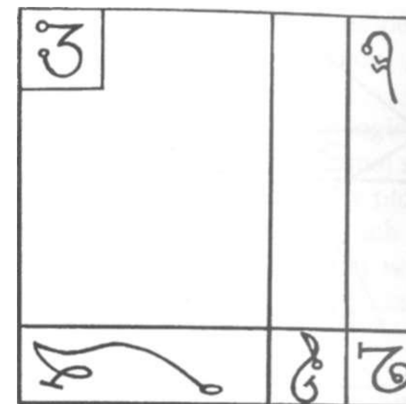
By rytuał ów przeprowadzić, na jego potrzeby musisz przygotować specjalne magiczne przybory. Zważaj, by przyrządzone były dokładnie wedle mych słów i w porach, o których ci powiem. W innym przypadku nie będą posiadały wystarczającej mocy.

Będziesz musiał zebrać różdżkę, nóż, zapachy, miecz, pierścień i szatę.

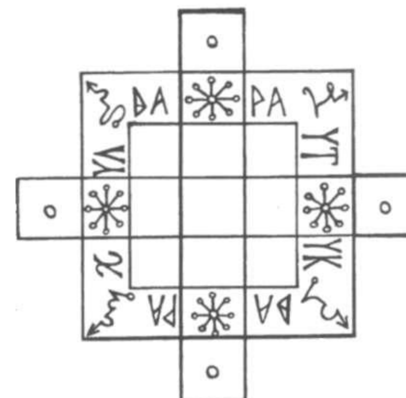
Wpierw przygotuj szatę. Niech będzie wykonana z czarnego materiału i niech jej zwieńczenie zdobi kaptur głęboki. Nie może być to toga, którą miałeś na sobie wcześniej. Co więcej, winieneś wykonać ją sam, gdyż każda dotykająca ją ręka obcego człowieka nasyca jej subtelność emanacjami, które mogą zaszkodzić twemu dziełu. Pamiętaj, by ostatni szef na odzieży wykonać w godzinie Wenus. Potem trzymaj ją w ukryciu do dnia następnego. W godzinie Merkurego na lewy rękaw musisz nanieść następującą pieczęć:



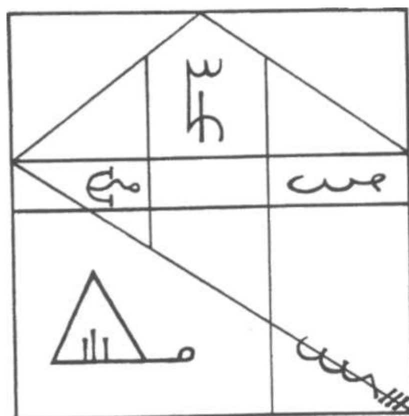
Kolejnego dnia, tym razem w godzinie Księżyca, na prawym ramieniu powinien pojawić się znak:



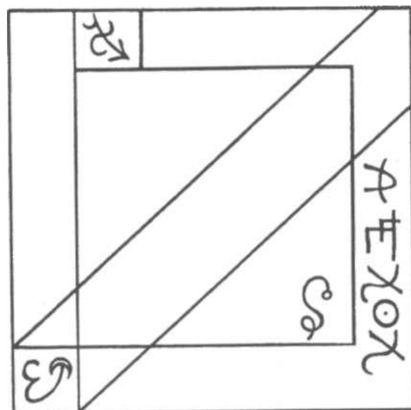
W dniu następnym, w godzinie Saturna, w rejonie twych genitaliów stwórz kolejną pieczęć i ponownie schowaj ubranie do dnia następnego:



W godzinie Jowisza nanieś taki oto znak z tyłu szaty:



Potem, w godzinie Marsa powinieneś stworzyć następujący symbol, który znajdzie się na piersi:



Pamiętaj, by po każdym dniu chować szatę w bezpiecznym miejscu, tak by nie splugawiło jej oko i myśl profana. Zważaj, by pieczęcie nanosić z idealną dokładnością, co do podanych tu wzorów.

Wreszcie, weź szaty z miejsca, w którym leżały. Niech stanie się to w godzinie Słońca. Zanim zaczniesz kontynuować swe dzieło, sprawdź dokładnie czy w wizerunkach pieczęci nie ma żadnych niedoskonałości. Kiedy jesteś pewien, iż zadanie zostało wykonane w sposób zadawalający, możesz dokonać konsekracji.

Weź gałęzie wawrzynu i rozpal nimi ogień. Stań z twarzą skierowaną w kierunku wschodnim. Trzymaj szaty nad ogniem. Niech nie będą zawieszone zbyt nisko, by płomienie nie uczyniły im żadnej krzywdy, lecz nie trzymaj ich także zbyt wysoko; muszą bowiem przesiąknąć zapachem wawrzynu. W tym czasie wymów następującą formułę konsekracji:

SAMAK DARAM SURABEL KARAMEKA AMURANAS
EKOTOS MIRAT - FORTIN RANERUG +
DALERINTER MARBAN PORAFIN +
HERIKORAMONUS DEROGEX +
IRATISINGER +

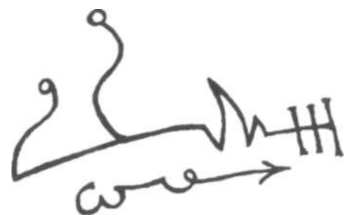
Przyzywam Was, o, potężne godzin duchy
Twarze nie posiadającego twarzy Nyarlathotepa, +
Która może przybrać postać w tej godzinie,
By dojrzeć, jak wykonuję swą sztukę.
Obdarzcie mnie tą szatą, którą wykonałem,
Mocą, którą mam prawo posiadać,
Gdyż sporządziłem wizerunek doskonałości,
Którego nie można zagubić ni zaprzepaścić. +

IRATISINGER +
HERIKORAMONUS DEROGEX +
DELERINTER MARBAN PORAFIN +
EKOTOS MIRAT - FORTIN RANERUG +
SAMAK DARAM SURABEL KARAMEKA AMURANAS +
SEDHI! +
IHDES! +

W imię wiążące Nyarlatohtepa!
Dajcie moc tym przedmiotom, +
Dajcie moc! +
DOROS SEROD! + + +

Zaczarowania tego należy nauczyć się na pamięć. Nie można odczytać go z księgi czy z pergaminu. W miejscach, które zostały zaznaczone, należy wykonać Znak Voor, a rękę go wykonującą należy złożyć na prawej piersi i w tym samym czasie złożyć pokłon.

Kiedy wykonałeś szatę, czas na sporządzenie odpowiedniej różdżki. Dzień po konsekracji togi, w godzinie Wenus musisz uciąć gałąź z cyprysowego drzewa i wyciąć zeń wąskie berło. Pamiętaj także, by w trakcie wykonywania jego mieć na sobie sporządzoną właśnie szatę. Ponadto, przybory, które zgromadziłeś trzymaj ukryte i zawinięte również w szacie. Mając już stosowną gałąź, następnego dnia weź czysty nóż, który nigdy nikogo nie zranił i w godzinie Merkurego wygraweruj na nim stosowne znaki:



Jeszcze w tej samej godzinie konsekruj sztylet i połóż go w oczyszczającym ogniu.

Następnego dnia, w godzinie Księżyca, na różdżce musisz wyryć znak Ekotos. Symbol powinien być wyryty czterokrotnie z każdej strony gałęzi, co da w sumie szesnastokrotną manifestację ukrytych mocy tego sigila. Pieczęć ta wygląda następująco:



Następnie, na górze różdżki umieść miedziany pierścień.

Dnia kolejnego, w godzinie Saturna, powinieneś ją konsekrować wykorzystując podaną wcześniej formułę.

Teraz, czas na wykonanie perfum. W godzinie Księżyca weź równe części mięty, piołunu, kadzidła z drzewa sandałowego, styraksu i piżma. Zmieszaj je dokładnie i sporządź zeń proszek. Mieszanina powinna znajdować się w różowym flakonie, żelazna przykrywa zaś musi posiadać wygrawerowany znak Koth. Konsekrację rozpocznij dnia następnego dokładnie w połowie godziny Księżyca.

Sporządzić musisz także odpowiedni materiał do rozniecenia ognia, który zapłonie wokoło twego Kręgu. Zbierz zatem gałęzie wawrzynu i cyprysu, które zapalisz w chwili rozpoczęcia rytuału.

Przygotuj miecz, który podobnie jak nóż nigdy wcześniej nikogo nie zranił. W godzinie Merkurego wyryj na nim takowy znak:



W trakcie całej wędrówki jednego Księżyca, w godzinie Merkurego musisz kłaść przed sobą tę broń i wykonywać taki zaśpiew:

SAMAK DARAM SURABEL KARAMEKA AMURANAS
EKOTOS MIRAT - FORTIN RANERUG +
DALERINTER MARBAN PORAFIN +
HERIKORAMUS DEROGEX +
IRATISINGER +
AXARATH MALAKATH +
\+ + +
AXARATH MALAKATH
IRATISINGER +

HERIKORAMONUS DEROGEX +
DALERINTER MARBAN PORAFIN +
EKOTOS MIRAT - FORTIN RANERUG +
SAMAK DARAM SURABEL KARAMEKA AMURANAS +
SEDHI!
IHDES!
+ + +

Ta modlitwa zwana jest Wielką Konsekracją. Powinieneś' nauczyć się jej na pamięć, podobnie jak poświęcenia, które zapisano wcześniej. Kiedy Księżyc zakończy całą wędrówkę i zacznie ją na nowo, w godzinie Merkurego skąp miecz w ogniu, jak uczyniłeś ze sztyletem. Potem namaść go perfumami, które zostały zmieszane z równą im częścią wody. Unieś broń nad ogniem i wypowiedz słowa Wielkiej Konsekracji:

SAMAK DARAM SURABEL KARAMEKA AMURANAS +
EKTOS MIRAT - FORTIN RANERUG +
DALERINTER MARBAN PORAFIN +
HERIKORAMONUS DEROGEX +
IRATISINGER +
AXARATH MALAKATH +

Przyzywam Was, o duchy gwiezdnej wstęgi,
Przyzywam Was, stare duchy
Przyzywam Was z miejsc spoczynku Waszego
Byście mogły przyjść do mnie +
I ujrzeć wykonaną mą sztukę
Gdyż poprzez imiona Wasze wykonałem to narzędzie
I Waszymi imionami je poświęcam.
O Waszą moc się modlę byście obdarzyły je
Siłą, którą mam prawo posiadać +
Poprzez imiona
UK-HANA,
TURSOTHA,
CTHUHANAIA

BAVODITA
UNSPETERUSA
LAZINUSA
MEMET-RAHA
PATURNIGISHA
BUGGA
BELUGA
NUN-BUHANA
CTHULHU

Nakazuję Wam byście poświęciły ten miecz,
Gdyż stworzyłem go na podobieństwo doskonałości

AXARATH MALAKATH +
IRATISINGER +
HERIKORAMONUS DEROGEX +
DALERINTER MARBAN PORAFIN +
EKOTOS MIRAT - FORTIN RANERUG +
SAMAK DARAM SURABEL KARAMEKA AMURANAS +
SEDHI! +
IHDES! +

Poprzez wiążące imię Mirat - Fortin
Dajcie moc tej broni,
Dajcie moc.
DOROS SEROD! + + +

Wielką Konsekrację także należy wyrecytować z pamięci. Po zakończeniu zaśpiewu włóż miecz do ognia. Kiedy dopali się ostatni płomień odczekaj aż broń schłodzi się, a potem zawiń ją w szatę.

Ostatnim narzędziem jest miedziany pierścień. W godzinie Merkurego nanieś nań następujący znak:

Tu także, w ciągu całego miesiąca musisz wykonywać Wielką Konsekrację. Niech dzieje się to w godzinie Merkurego. Potem namaść pierścień mieszaniną wody i perfum. Podobnie jak miecz, po wykonaniu Konsekracji pierścień należy wrzucić do ognia. Gdy się schłodzi, pocałuj go, włóż na wskazujący palec lewej dłoni i wymów słowo ABROSAX.

Wykonałeś wszystkie potrzebne przybory. Teraz twa stopa dotknie prawdziwie Nieznanego i Zakazanego.

W nocy, kiedy Gwiazda Smoka zblednie, a Słońce znajdzie się w Piątym Domu w koniunkcji z Saturnem, odziany w stosowną szatę wejdź między kamienie Kręgu. Zapal wokół niego ułożone wcześniej drewna i otwórz Bramę Zaczarowaniem i inkantacja do Yog-Sothotha.

Przywołaj Jego Ciała Niebieskie z pomocą ich różnorakich Imion i kiedy pojawią się, by ci służyć, przed każdym z nich uczyń Znak Voor.

Przed każdym z kamieni zapal Kadzidło Zkauby, a na cztery wiatry rozrzuć proszek Ibn Ghazi.

Stań przed ołtarzem i zwróć się w kierunku Północy. Z pomocą miecza nakreśl w powietrzu trzy niszczące granice sigile:



Następnie wypowiedz Słowa Mocy:

RENOSORATUNTA! POHOTHON!
BASAKUNNAS!

Głośno przyzywam Pana Azathotha tymi słowy:

Wielki Azathoth, przyzywam Cię!
Niszczycielu myśli i formy,
Przybądź do mnie w Mocy i odziej mnie
Ciemnością Wieczności!
Niech Całun Nyarlathotepa zstąpi na mnie
Tak, bym mógł spacerować pośród gwiazd
A ludzie nie pojmą mojej istoty.
ZENTO! HEDARBUS! TASAC!

Uczyń Znak Kish.

Zrzuć swą powłokę cielesną prosto w pleśń Starożytnych tymi słowy:

Przyzwałem Was!
Wypowiedziałem potężne Słowa Waszej Wiedzy!
Ojciec mój, Yog-Sothoth, stoi poza Bramą,
I Wielki Cthulhu woła ponad falami!

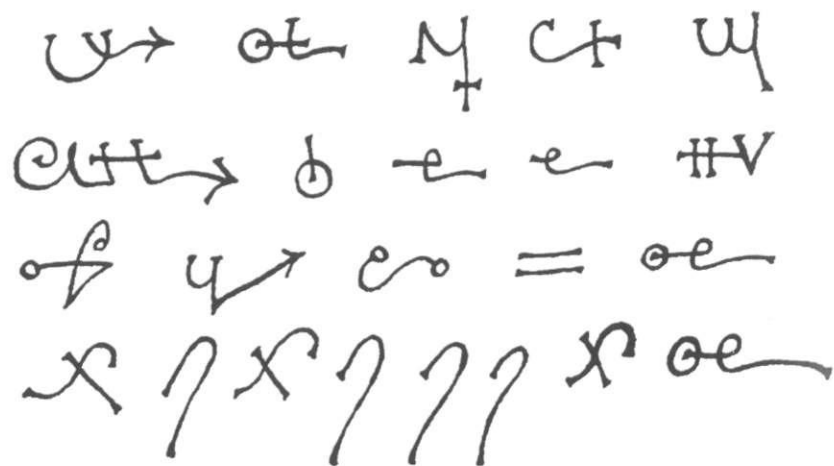
Uczyń Znak Voor.

Księżyc o tysiącu twarzy powstał!
Oko Smoka spowite otępieniem!
Niech Wasze oczy się otworzą!

Weź różdżkę. Zakreśl nią Pajęczynę Kątów i ponownie wejdź w wir poprzez Formułę Dho-Hna. Twa forma stanie się jednością z tymi, którzy znajdują się po drugiej stronie. A jest ich legion i więcej.



Świadectwo Szalonego Araba



UR! NIPPUR!
ERIDU! KULLAH!
KESH! LAGASH!
SHURRUPAK SELAH!

Dzień żyjącego, powstającego słońca
Dzień obfitości, łaskawego słońca
Dzień doskonałości, wspaniałej rozkoszy
Dzień fortuny, lśniącej nocy
O, świecący to dzień!
O, radosny to dzień!
Dzień życia i miłości, i powodzenia!
Siedmiu Najstarszych, Najmądrzejszych!
Siedmiu Uświęconych, Uczących!
Bądźcie mymi strażnikami, lśniącymi mieczami
Bądźcie mymi czujnymi i cierpliwymi panami
Chrońcie mnie od Rabishu
O, świecący, pełen chwały APHKALLHU!

Przedarłem się na drugą stronę zasłony jej niewidzialne poły rozwarły się

ności. Moia istota zatrzęsła się w naigłębszej ekstazie. A potem stałem się tym którym nie byłem. *I* czas zatrzymał swój szalony kurs, gdyz będę tym, kim me będę. Zapomniałem zapomniałem o wszystkim, o duszy swej i ciele, i umyśle. Stopiłem się w wiekuistym trwaniu na firmamencie Nieodgadnionego które poraziło mnie swym splendorem, dumą, chwałą nagromadzonej bestialskiej mądrości. Stałem, lecz tak naprawdę to coś stało. Myślałem, lecz nie potrafię odgadnąć, dlaczego w taki sposób, w jaki nie mogę sobie przypomnieć. Odczuwałem, ale miałem wrażenie lekkości, która nie posiada skóry, tkanek czy kości jakżesz więc mogłem cokolwiek czuć? A jednak, coś się ze mną działo; w środku i na zewnątrz. Nie towarzyszyły temu żadne wizje. Nie wędrowałem po dziwnych światach, jak niegdyś. Lecz to dziwne doświadczenie było mi skądś znane. Czułem, jakbym odnalazł to, co straciłem wieki temu. Nie potrafiłem określić natury tego zjawiska. Trwało ze mną i we mnie.

Otoczyła mnie ciepła poświata, która nie miała ni barwy, ni zapachu, ani kształtu. Wtuliłem się w otchłań bytu. Potem ujrzałem pustkę. Nic ponadto nie mogę rzecz, gdyż mój język jest zbyt ubogi. Żadna metafora nie odda jej wizerunku. Dziś wiem, że najdoskonalszy poeta opisuje nędzne i rozkładające się przejawy świata. Styl jego i kwiecistość zwrotów nie mają wiele wspólnego z pięknem, lecz z ohydą jedynie, owym ślepym tchnieniem namiętności i tęsknoty za czymś, co ledwo przeczuwa. Nie ma większej radości poza umiłowaniem Nar Mattaru.

Z wirujących przed oczyma wibracji i smug energii wyłonił się pierwszy obraz. Nowe narodziny Ja. Poczęcie pierwotne. Zobaczyłem kontury i barwy, lecz wszystko było jeszcze zamazane, a ja nie wiedziałem, czego oczekiwać. Spałem w miłosnych objęciach Zapomnienia i Nieistnienia, choć nie znałem tych pojęć. Transformacja. Wieczny wiatr targający pyłem życia. Przeobrażenie. Żar słoneczny odziewający duszę w formę.

Metamorfoza. Wzburzona ulewa, oczyszczająca zmysły z atawizmów kalekich i rozrzedzająca mgły wiecznego zagubienia wśród szczątków pierwszego i ostatniego oddechu żywotów, tych minionych i mających dopiero nadejść.

A potem zrodziła się pierwsza myśl. I raziła mnie niczym grom. Pozbawiła mnie jakichkolwiek złudzeń i odarła strzępy nadziei, które opadły na ziemię jak spalone kawałki pergaminu. Marzenia! Miłość! Uczucia! Ach, owe stany duszy ludzkiej spadły z niebios, przybierając postaci pokurczonych i spalonych aniołów, które siły nie miały, by dźwignąć się na swych skrzydłach i umknąć przeznaczeniu. Rozbijały się z hukiem wielkim o czarną spękaną glebę. A były ich legiony całe. Opadały, zdawałoby się, bez końca. Lecz wiem dobrze, że trwało to zaledwie chwilę, która oddziela jedno uderzenie serca od drugiego.

Przedarłem się na drugą stronę zasłony. Lecz cóż tam się znajdowało? Mój świat, ziemia, na której się wychowałem i której nigdy nie opuściłem, chyba, że w snach i mrocznych dawno wykonywanych rytach. Kraina zza zasłony okazała się krainą tej strony. Odwróciłem się i spojrzałem za siebie. Azaq! Impois! Kakkamu! Ujrzałem raj i piekło w jednym. Lecz coś przyszło wraz ze mną. Ściągnąłem ze sobą żyjące licho, którego groteskowy chichot słyszę o każdej porze dnia i nocy. Pleśń! Wszędzie czająca się paskudna pleśń! Ach, me serce pokryte zielonym wyciekiem zgnilizny, ciało zaś wydziela trujące wydzieliny. Nie mam odwagi mówić i pisać. Dotyka mnie obłęd. Czuję go w każdym momencie. Skrył się między oddechem. Pleśń! Na Bogów! Pleśń pokrywa i mój oddech! Szarpią mną koszmary wspomnień. Czuję, jak stare rany doświadczeń otwierają się na nowo i wypełniają myśl chaosem. Pomieszane mam już zmysły. Przekazy, które otrzymałem i uwagi, jakie mogą wspomóc cię na ścieżce, którą pójdziesz, na moje podobieństwo, postaram się jeszcze spisać. Nie wiem ile ze słów tych pojmiesz i wykorzystać zdołasz.

Światy nakładają się na siebie coraz mocniej i wyraźniej. Nie mogę ich rozdzielać. Nie ma już zasłony. Rozwarłem ją ostatecznie. Uczyniłem krok w kierunku Ich powrotu. Także i słowa tej Księgi są niczym trujące ciernie, które sprawiają ból memu duchowi.

Czym uraziłem Boga i Boginię? Jaka to ofiara nie została przyjęta? Jakie nieznane zło uczyniłem, że memu odejściu będzie towarzyszyć przerażający skowyt setek wilków?

Niech serce Boga mego powróci na swe miejsce!
Niech serce Bogini mej powróci na miejsce!
Niech Bóg, którego znam umilknie w swych knowaniach przeciwko mnie!
Podobnie niech zachowa się Bogini, której nie znam!
Niech serce Boga Nieznanego powróci do miejsca spoczynku!
Niech serce Bogini Nieznanej czeka ten sam los!

Wędrowałem wśród sfer, które mnie nie ochroniły. Zstąpiłem w Otchłań, która mnie nie oszczędziła. Wspinałem się ku szczytom gór, a one również mnie nie chroniły. Przebywałem morza; i te odwróciły się przeciwko mnie.

Władcy wiatru ruszyli przeciwko mnie i są zagniewani. Władcy ziemi pełzną wokół mych stóp i podobnie czują gniew. Duchy o mnie zapomniały.

Mój czas jest krótki. Muszę wykonać to, czego się podjąłem, a wtedy zabierze mnie zawsze przyzywający Głos. Dni Księżyca są na ziemi policzone. Słońca zresztą także. Nie znam znaczenia wszystkich omenów, lecz pewien jestem, iż takowe są. Słowa wyroczni nadchodzą, a gwiazdy zajmują swe miejsce. Niebiosa zdają się być dziwnie zmienione. Nie ma na nich żadnego porządku. Sfery są zakrzywione i cudowne.

I Znak Zdaq unosi się nad światłem, przy którym spisuję te słowa. Nie potrafię jednakże odczytywać żadnych znaków, gdyż Wzrok mnie opuścił. Czy zawsze to wszystko dzieje się w ten sposób? Znak Xastura powstał za moimi plecami. Jego znaczenie znam akurat dobrze, lecz nie mogę pisać, gdyż otrzymałem wieść z Zewsząd.

Ledwie mówię i z trudem rozpoznaję swój głos.

Otchłań zieje przede mną w całej swej postaci! Brama została zniszczona!

Wiedz, że Siedem Sfer zostanie przekroczonych we właściwych im czasach i porach. Wiedz, że Cztery Bestie Przestrzeni domagają się krwi ucznia, a każda we właściwym jej czasie i porze. Wiedz, że Cthulhu pragnie wznieść się ku gwiazdom i kiedy Najwyższe zjednoczy się z Najniższym, nowy wiek nastanie na ziemi i wąż stanie się całością, a wody będą niby jednością, gdyż wysokości niebios utracą swe imię.

Pamiętaj, by chronić zwierzęta, wieś i rodzinę Starszym Znakiem. Nie składaj w tym czasie żadnych ofiar, gdyż krew ta zostanie przelana dla Nich i Je przywoła.

Pamiętaj, by nie wznosić niczego, co wysokie na ziemi, gdyż Starożytni dosiadają szczytów świątyń i gór, gdzie mogą doglądać to, co stracili w straconym czasie. Także i ofiary złożone w takich świątyniach są poświęcone właśnie Im.

Pamiętaj, że życie twe znajduje się teraz w pędzącym strumieniu wody. Nie ma to nic wspólnego z cichą tonią, która jest miejscem zapładniania LILITU, a jej stworzenie jest Ich potomstwem. I oddaje ono Im stosowną cześć w Ich świątyniach i miejscach tobie nie znanych. Kiedy jednakże zamienisz się w stojący kamień, Oni zjawią się w miejscu jego spoczynku, gdyż taki jest Ich ołtarz.

Pamiętaj, by wyryć znaki dokładnie w taki sposób, w jaki ci powiedziałem. Nie możesz zmienić ni jednego symbolu, póki amulet nie oddali przekleństwa na ciebie rzuconego. Wiedz, że sól wchłania złe effluwia larw i jest użyteczna do oczyszczenia narzędzi. Nie zaczynaj konwersacji z demonem, pozwól, by przemówił pierwszy. I jeśli już mówi, nakaż, by robił to wyraźnie, delikatnym i przyjemnym głosem i w twym języku. W innym przypadku dokona się w tobie zamieszanie, a on zagłuszy cię swym rykiem. Nie możesz na to pozwolić. Jeśli stracisz nad nim kontrolę, pochłonie cię bez wahania. Jeśli cię przekrzyczy, również przegrasz. A głos demonów posiada moc tysięcy grzmotów i tysięcy trąb. Umrzesz w strasznych męczarniach, porwany w jego pazurach i zaniesiony mocą jego skrzydeł w przestrzenie między przestrzeniami, gdzie dzieci nienarodzone pożywiają się spleśniałą padliną dusz. Bacz i nakaż

mu, by trzymał z dala od ciebie swój odór, który może osłabić członki twe i skazać na pewną zgubę.

Pamiętaj, by nie składać za małej bądź za dużej ofiary Jeśli będzie za mała, demon nie zjawi się lub gdy przyjdzie zahuczy wściekłością i nie przemówi w twym języku, nawet gdy mu to rozkażesz. Takie bowiem jest prawo Paktu. Jeśli zaś ofiara okaże się za duża, przybierze on ogromny kształt i stanie się zbyt szybki, a przez to sprawować nad nim kontrolę będzie niezwykle ciężko. Jeden taki demon powstał przed kapłanem Jeruzalem, Abdulem Benem-Martu i karmił się wszystkimi stadami owiec w Palestynie. Urósł do przerażających rozmiarów i ostatecznie pochłonął także i kapłana.

Pamiętaj, że Istota Starożytnych znajduje się we wszystkich rzeczach, lecz Istota Starszych Władców jest we wszystkich rzeczach, które żyją. Wartość tego faktu dotrze do ciebie, gdy nadejdzie czas.

Pamiętaj, by księżyc zachowywać w czystości.

Wędrowałem w swym szaleństwie, jąkając się i bełkocząc. Jak przybłędę mnie traktowano i jak zwierzę bez domu. A jedyną rzeczą, jaką mogłem robić, było zapisywanie szczątków wyłaniających się z mego pomieszanego umysłu. Wiele widziałem, lecz niewiele jestem w stanie sobie przypomnieć. Wiedz jednakże, że słowa te choć nic ci mówić nie muszą, mogą okazać się zbawienne dla duszy twej i człowieka na ziemi.

Zważaj na Kulty Śmierci, a w szczególności na Kult Psa, Smoka i Kozła; gdyż ich wyznawcy są czcicielami Starożytnych i nieprzerwanie pragnęli pomóc Im w przejściu. Znali bowiem formułę, której nie sposób wymówić. Nastanie wojna pomiędzy nami a rasą Draconisa, gdyż była ona zawsze potężną w starożytnych czasach, kiedy pierwsze świątynie zostały zbudowane, a jej przedstawiciele pozyskali moce gwiazd. Teraz jednakże są Wędrowcami Pustkowi, mieszkają w jaskiniach i na pustyniach, w opuszczonych miejscach, gdzie ustawili kamienie. Widziałem je w mych podróżach przez kramy, gdzie wyrastały niegdyś starożytne kulty, a gdzie teraz panuje jedynie smutek i spustoszenie.

Widziałem ich, jak wykonywali swe ryty i przerażające Rzeczy, które wzywali z krain znajdujących się poza czasem. Ujrzałem znaki wyryte na kamieniach i ołtarzach. Widziałem symbole Pazuzu, Zaleda, Xastura, Azathotha i te, które przypominały Shub-Niggurath oraz przerażające potomstwo Kozy.

Widziałem krew przelaną na kamieniu oraz kamień roztrzaskany przez miecz. Widziałem również kamień wynurzający się i pełzającego nań węża. Z pewnością moce te także są przeklęte.

Jakie przestępstwo popełniłem? Jakiego Nieznanego Boga przekroczyłem prawa? Cóż za zakazanych skosztowałem rzeczy? Cóż za zakazanymi płynami gasiłem swe pragnienie? Cierpię! Siedem jest mych cierpień! Siedem po siedmiokroć! Och, Bogowie! Nie spuszczajcie oczu z Waszego sługi!

Pamiętaj o człowieku skorpionie, który zamieszkuje w górach. Został w dawnych czasach stworzon przez Cthulhu, by walczyć ze Starszymi Bogami. Oni jednakże pozwolili jemu, by spoczął pod górami. Lecz oszukał nas w końcu i może uczynić tak ponownie. Istnieje wszelako możliwość przywołania go, jeśli są sprawy z Zewnątrz, o których musisz się dowiedzieć, a nie zostały ci przekazane przeze mnie lub podczas twych wędrówek. Jego znak jest niezwykle prosty i wygląda w ten sposób:



Znak
Człowieka Skorpiona

Odwróć po prostu swą twarz w kierunku skąd przybywa, a zjawi się na pewno i przemówi. Nie czyń tego jednakże 0 świcie, gdyż gdy Słońce wstaje, Skorpion nie ma swej mocy. Nie posiada jej także od świtu do zmroku. W tym czasie jego siła skryta jest daleko od Ziemi. Litery Paktu dotyczą również i jego. Zostało kiedyś zapisane: „Nie podniesie swej głowy ponad słońce".

Powtarzam; jego jest pora nocy.
Zna on Bramę, lecz nią nie jest.

Trwa przy jego boku ktoś inny z jego rasy. Jest ze swej natury żeńska i mieszka wraz z nim, a jej dotyk jest Śmiercią.

Cóż mogę więcej rzec ci o Kulcie Smoka? Ich najwyższe rytuały są odprawiane kiedy Gwiazda znajduje się na wysokościach niebios i jest nią ciało ze sfery Igigi, podobnie jak są nimi gwiazdy Psa i Kozła. Ich czciciele zawsze byli pośród nas, choć nie pochodzą z naszej rasy, lecz z Gwiazd, rodu Starożytnych. Nie zważają oni na nasze prawa, lecz zabijają szybo, cicho i bez wahania. Pokrywa ich także i własna krew.

Przyzwali duchy wojny i sprawili, że zginęło wielu ludzi i wiele zwierząt. A wszystko umierało w nienaturalny sposób. Są nieczuli na ból. Nie boją się ni miecza, ni płomienia, gdyż sami stworzyli wszystek ból. Są stworzeniami ciemności i smutku, choć wcale się nie smucą. Pamiętaj o zapachu! Mogą być rozpoznani poprzez zapach. Wiele z ich nienaturalnych nauk i sztuk, które powodują cuda nie są właściwe dla człowieka.

Słyszałem, jak wypowiadali wszystkie imiona Starożytnych. Z dumą to czynili w swych rytach. I słyszałem, jak krew ścieka po ziemi i widziałem przy tym szalony taniec oraz przerażający płacz. Działo się to wszystko, gdy ryczeli w kierunku swych bogów, prosząc ich o przyjście i o przekazanie swych tajemnic.

Widziałem, jak zamieniają promienie księżyca w płyn, który rozlał się na ich kamienie. W jakim celu? Wolę o tym nie myśleć.

Widziałem także, jak przemieniają się w dziwne bestie, gdy spotkali się w ustalonych przez siebie miejscach, owych Świątyniach Odpadu. Na ich głowach wyrastały rogi i zęby z ust, które wcale nie przypominały zębów. A ręce stawały się niczym szpony orłów lub pazury psów, które szalone skowyczą i włóczą się po pustyni. I czynią to tak, jak ci, którzy wypowiadają teraz me imię z poza komnaty!

Płaczę i lament wznoszę, lecz któż mnie słyszy? Jestem porażony grozą. Nie mogę widzieć! Bogowie, nie opuszczajcie swego sługi!

Pamiętaj o mieczu Strażnika. Nie dotykaj go póki nie zapragniesz od niego odejść, gdyż dotyk pozbawi cię ochrony w trakcie niedokończonego rytuału. I choć krąg jest barierą, której nikt nie może przekroczyć, nie będziesz przygotowany do spotkania z niesamowitym wzrokiem, który powita cię z zewnątrz.

Pamiętaj także o ofiarach dla Strażnika. Muszą być składane regularnie, gdyż pochodzi on z innej rasy i nie obchodzi go twe życie. Bacz, by był posłuszny twym rozkazom, kiedy ofiara zostanie zjedzona.

Gdy zapomnisz o Starszym Znaku, czeka cię wielki smutek

Widziałem rasę człowieka, która czciła Wielką Krowę. Ludzie ci przybyli ze Wschodu, zza gór. Z pewnością czcili także Starożytnego, lecz imienia jego nie jestem pewien. Nie widziałem też, jak jest pisane, więc jest tobie bezużyteczne. W swych rytuałach stawali się niczym krowy. Nie mogłem patrzeć na te obrzydlistwo. Są oni złem wcielonym. Ostrzegam cię.

Widziałem rytuały, za pomocą których zabijano z wielkiej odległości. I rytuały, które zsyłały chorobę bez względu na to, gdzie żyła ofiara. A był to prosty czar, który należy wymówić we właściwym mu języku, nie innym. Pamiętam dobrze jego brzmienie lub, och, bogowie, może właśnie słyszę go i czuję zbliżającą się do mnie jego moc?

AZAG galra sagbi mu unna te
NAMTAR galra zibi mu unna te
UTUK XUL gubi mu unna te
ALA XUL gabi mu unna te
GIDIM XUL ibbi mu unna te
GALLA XUL kadbi mu unna te
DINGIR XUL girbi mu unna te
I minabi-ene tashbi aba-andibbi-esh!

Wiem, że winien być zaśpiewany nad lalką sporządzoną z wosku, która płonąć będzie w nikczemnym kotle. W rzeczach tych znajduje się wielka rozkosz, gdyż nieprzerwanie znajduje się ona w relikwiarzach obrzydliwości.

Widziałem spustoszone za pomocą czarów krainy wieśniaków. Spalone czernią płomieni siedziby i płonący żar, który zstąpił z nieba. To Znak, który Oni pozostawili. Znajduje się w miejscu, gdzie ziemia jest czarna, zwęglona i nic na niej nie rośnie. Szukaj tam dobrze!

I kiedy ogień nadejdzie z nieba, wywoła z pewnością panikę wśród tłumu. Kapłan musi go uciszyć i wziąć tę księgę, którą przepisze własna ręką i przeczyta egzorcyzmy w niej się znajdujące i choć przez chwilę ludowi jego nie stanie się krzywda. Miecz pojawi się w tym czasie na niebiosach, znak dla Starożytnych, że jeden z Nich wydostał się ze swego więzienia i ruszył w świat. Niech będzie to omen także i dla ciebie. Wiedz, że Oni są już niedaleko. Znajdź Ich. Wyślij na poszukiwania swego Strażnika, a on z pewnością powie ci, gdzie jest Ten Który uciekł. I jeśli nie zostanie on zatrzymany magiczną mocą żadnego kapłana czy czarownika, nastanie wielkie zniszczenie dla miast, i ogień spadnie ze sfer, póki Starsi Bogowie nie ujrzą grozy, jaka napotkała człowieka i nie wystąpią, by zdusić powstających Starożytnych raz jeszcze. Lecz wielu zostanie straconych jako pokarm dla Tych z Zewnątrz. A losy zdają się być przesądzone.

Spoglądaj w gwiazdy. Gdy komety znajdują się w pobliżu Koziorożca, kult Jego radować się będzie, a czary zyskiwać na sile. Kiedy zaś komety widziane będą w pobliżu Draconisa, istnieć będzie wielkie niebezpieczeństwo, gdyż czciciele Smoka powstaną i złożą wiele ofiar, nie tylko ze zwierząt, lecz i z ludzi.

A kiedy komety dostrzeżone zostaną w sąsiedztwie Syriusza, nastaną wielkie kłopoty w domach królów, a brat powstanie przeciwko bratu. Nastanie wojna i głód, zdawałoby się, już na wieki. I wśród tych chwil, czciciele Psa znajdą radość i umiłowanie. Zbiorą bowiem plon i łupy.

Jeśli kiedykolwiek zdarzy ci się napotkać ich na swej drodze lub, co gorsza, ujrzeć ich rytuały, ukryj się bardzo dobrze. W innym przypadku mogą zabić cię bądź pochwycić i złożyć w ofierze swym bogom, a wówczas duch twój znajdzie się w wielkim niebezpieczeństwie, nawet w grobie. Skowyt wil-

ków ciebie będzie dotyczył, a duch twój umknie z ciała. Jeśli będziesz miał szczęście umrzesz wtedy szybko, gdyż kult ten pławi się w radości powolnego zabijania i upuszczania krwi, jako że w ten sposób członkowie jego czerpią wielką moc.

Patrz dokładnie na to, co mówią i czynią. Zapisuj to wszystko w księdze, której nikt widzieć nie może, tak jak uczyniłem to ja. Posłuży ona w przyszłości innym celom. Możesz przygotować przeciwko nim amulety, dzięki którym czary ich okażą się bezużyteczne. Spal imiona ich bogów spisane na pergaminie bądź jedwabiu w obmyślonym przez ciebie kotle. A twój Strażnik niech przeniesie zapach spalenizny na ich ołtarz i na nim go złoży. Przerażą się oni wówczas wielce i zaniechają swych czynów. Kamienie ołtarza pękną i zawalą się, a bogowie ich zwrócą swój gniew i wściekłość przeciwko swym służącym.

Spisuj swą księgę wyraźnie i czytelnie. Chroń ją także dobrze. Kiedy wreszcie przyjdzie twój czas, ta jak na mnie przychodzi w tej chwili, przekażesz ją w ręce człowieka, który uczyni z niej pożytek.

Jeśli znasz imiona tych, którzy zagrażają ci, wyryj je w wosku, stwórz ich wyobrażenia, na które rzucisz klątwę i stopisz w naczyniu. Strażnik niech zaniesie przekleństwo i złoży je na progach ich domostw.

Jeśli zaś nie znasz imion i nigdy nie widziałeś ich postaci, uczyń woskową lalkę na podobieństwo człowieka. Niech posiada ona kończyny, lecz nie twarz. Tam, gdzie powinna się znajdować napisz słowo KASHSHAPTI. Trzymaj lalkę nad płonącym naczyniem i powiedz z wielkim żarem:

ATTI MANNU KASHSHAPTU SHA TUYUB TA ENNI!

Po czym wrzuć ją w ogień. Z dymu, który wtenczas powstanie, ujrzysz imię czarownika lub czarownicy, którzy ci zagrażają. I wtedy będziesz gotów posłać służącego ducha, by zaniósł przekleństwo na miejsce przeznaczenia. I wróg twój zginie.

Możesz również wezwać Isztar, by chroniła cię przed czarami. Ustaw na ołtarzu jej podobiznę i wymów inkantację, która

przywoła jej obecność. Została mi przekazana przez kapłanów z miasta Ur.

Kim jesteś, o czarownico, która mnie poszukujesz?
Ty, któraś zeszła z drogi
Ty, któraś przybyła po mnie
Ty, któraś poszukiwała mnie nieustannie, by mnie zniszczyć
Ty, któraś nieustannie spiskowała ze złem przeciwko mnie
Ty, któraś mnie objęła
Ty, któraś mnie odszukała
Ty, któraś podążała moimi śladami

Lecz poprzez rozkaz Królowej Isztar
Odziany jam jest w grozę
I uzbrojony w gwałtowność
W moc i miecz
Zadepczę cię
Uczynię, że umkniesz w popłochu
Wypędzę cię
Wybadam cię
Spowoduję, że imię twoje znane będzie wśród ludzi
Spowoduję, że dom twój widziany będzie wśród ludzi
Spowoduję, że czary twoje słyszalne będą wśród ludzi
Spowoduję, że złe twe perfumy wyczuwalne będą wśród ludzi
Zdejmę z ciebie twą niegodziwość i zło
I sprowadzę twych czarowników na manowce!
To nie ja, lecz NANAKANISURRA
Kochanka czarownic
I Królowa Isztar
One tobie nakazują!

A jeśli czciciele ci i ich czary nadal będą tobie zagrażać, jak jest to możliwe, gdyż moc ich pochodzi z gwiazd, musisz przywołać Królową Tajemnic, Nindinuggę, która może cię ochronić. Musisz wymówić inkantację używając jej tytułu, który brzmi NINDINUGGA. NIMSHMSHARGAL ENLILLLARA. Wystarczy

siedmiokrotnie głośno zakrzyknąć jej imię, a ona być może odpowie na twój zew.

Pamiętaj, by oczyszczać swą świątynię gałęziami cyprysu i sosny, a żaden zły duch nie nawiedzi twego domostwa i w nim nie zamieszka. Larwa natomiast, która uwielbia nieczyste miejsca i rozmnaża się na swych własnych odchodach, a także, jak już powiedziano, na oddechu człowieka, nie opuści go, póki kapłan jakiś lub czarownik nie rozetnie jej miedzianym sztyletem, wymawiając głośno siedem razy po siedmiokroć imię Isztar.

Noc pogrąża się w milczeniu. Skowyt umilkł. Być może wilki dostrzegły coś nowego? Choć czuję w kościach, że nic takiego się nie stało. Znak Xastura nie opuścił mnie. Urósł wręcz i stał się potężniejszy, rzucając cienie na zapisywane stronice. Wzywałem mego Strażnika, lecz jakaś Rzecz go zaniepokoiła i nie odpowiedział na zew, jakby był dotknięty chorobą i oślepiony.

Jestem porażony głosami, które słyszę. Przypominają głosy słyszane w mojej rodzinie, która opuściła mnie wiele lat temu. Czy nie zrozumiałem ich przedwczesnej, nienaturalnej śmierci? Czy mogą być to demony, które podstępnie wzięły w posiadanie głosy mych rodziców? Brata mego czy siostry?

Precz!

Księga ta była amuletem, pieczęcią ochronną! Atrament mój był atramentem Bogów, a nie ludzi! Lecz muszę pisać w pośpiechu i jeśli nie zrozumiesz tego, co tu napisano, bądź będziesz miał kłopoty z odczytaniem mego pisma, być może będzie to dowód na to, że demony mają nade mną moc. Jest to także przestroga dla ciebie, byś był ostrożny i nie przywoływał czegoś bez zastanowienia.

Zważaj i powstrzymuj moce kultów starożytnej czci. Niech ich siła nie wzrasta i niech nie przelewa się krew na ich ołtarzach. Poprzez rany je poznasz. Także poprzez zapach, gdyż czciciele ci nie zrodzili się jako ludzie, ale w inny sposób. Zepsute to ziarna, a ich bogiem jest Robak.

IA! SHADDUYA IA! BARRA! BARRA! IA KANPA! IA KANPA!
ISHNIGARRAB! IA! NNGI! IA! IA!

Noc napełnia się ponownie Ich płaczem i łopotem skrzydeł. Ich szpony spoczywają na mym gardle i choć na piersi noszę Potrójny Talizman, moc jego maleje z każdym cyklem księżyca.

Nie mam odwagi zasnąć przed wschodem słońca, by świt nie zastał mnie przypadkiem martwym i pochłonął mego ducha.

Wyrocznia Yebsu przepowiedziała mój upadek, kiedy dzień stanie się jako noc, a moc Ich wzrośnie. Życie człowieka jest zaledwie chmurą, która przelatuje szybko przed twarzą księżyca. Choć jest też taka otchłań zniszczenia, gdzie zapomnienie jest niemożliwe. Tam też zostaną wrzucone zbezczeszczone moje ciało i dusza. Cierpieć będę przeklęty przez niezliczone wieki nieskończoności, pozbawiony formy i istoty.

Omeny dostrzegalne są wśród gwiazd. Srogi strach posiadł me kości.

Dzieło me, Al Azif, nie zginie jednakże, gdyż dostanie się w ręce innego człowieka, Strażnika Wielkich Mocy, który mieszka za Zachodnim Oceanem. Przez wieki Księga ta będzie zachowana; skryta przed wieloma, okazywana nielicznym. W sekretach jej mędrzec odnajdzie klucz do zbawienia, jaki ja pominąłem. Głupiec zaś, otworzy drzwi potępienia.

Gwiazdy stały się przyćmione, a księżyc jaśnieje wprost przede mną, jakby zasłona została rozcięta przez jego płomień. Demony o twarzach psów pojawiły się wokół mej świątyni. Dziwne wyryte linie pojawiły się na drzwiach i ścianach, a światło bijące od okna zblakło.

Zaszumiał wiatr. Poruszyły się mroczne wody. W ciągu najbliższych dziewięciu dni, słońce połączy się z księżycem, a wówczas mój los zostanie przypieczętowany. Kiedy ciemność nadejdzie w południe i piaski zadrżą na wietrze, odejdę.

Na Zachodzie znajduje się Pieczara Zwojów, gdzie mosiężny Skorpion strzeże zakazanych słów.



DODATEK I

Historia "Necronomiconu"

Około 730 A.D. - Abdul Alhazred pisze Kitab Al-Azif. Już od samego początku historia Necronomiconu zdaje się być wielce zagmatwana. Księdze, a także jej autorowi towarzyszą budzące nieufność kwestie. Dotyczą one między innymi imienia „Abdul Alhazred". Przypuszcza się, że skryba przepisujący Al Azif dokonał fatalnej pomyłki. Abdul nie jest imieniem arabskim, Hazred zaś nie jest słowem mającym cokolwiek wspólnego z tym językiem. Prawdopodobnie nastąpiło zniekształcenie, z którego można odtworzyć oryginał. Niewykluczone, iż prawidłowe imię powinno brzmieć Abd al-Azred (Abd - „sługa", zarada - „dusić" lub „pochłaniać", czyli „Sługa tego, który dusi lub pochłania"). Inna koncepcja sugeruje, że imię autora księgi nie ma nic wspólnego z językiem arabskim, a oznacza pochodzące z jemeńskiego wyrażenie „ten-który-widzi-to-czego-nie powinno-się-widzieć".

738 - w Historii Necronomiconu, Howard Philips Lovecraft pisze, iż według Ibn Khallikana, słynnego arabskiego biografa, Abdul Alhazred zostaje rozerwany na strzępy przez niewidzialną bestię na ulicach Damaszku. Jednakże w biografii Khallikana nie znaleziono żadnych wzmianek o Alhazredzie. Istnieje możliwość, że występuje on pod zupełnie innym imieniem, a w trakcie przepisywania tekstu późniejsi kopiści ominęli fragmenty dotyczące autora Al Azif.

950 - Teodor z Filetu przekłada Al Azif na Grekę, zmieniając tytuł dzieła na Necronomicon, co oznacza „rzeczy odnoszące się do zwyczajów, praktyk lub praw umarłych" (necros - „umarły", nomos - „zwyczaj" lub „prawo"), a bardziej poetycko, „Księga Zmarłego Prawa".

1050 - patriarcha Konstantynopola, Michał, słysząc pogłoski

na temat zawartych w tej księdze rytuałów, eksperymentów i opisów, nakazuje spalić wszystkie jej kopie. We wstępie do wydania łacińskiego, Olaus Wormius twierdzi, że to właśnie w tym czasie zostały zniszczone wszystkie arabskie egzemplarze.

1228 - wspomniany już Olaus Wormius dokonuje przekładu księgi na łacinę. Nazwisko to mylone jest czasem ze znanym duńskim fizykiem, który żył niemal czterysta lat później. Wcześniejszy Olaus Wormius urodził się na Jutlandii i przełożył na grekę i łacinę wiele starożytnych ksiąg.

W swym wprowadzeniu do Necronomiconu Wormius twierdzi, że nie istnieje już żadna arabska kopia tego dzieła. Prawdopodobnie to chrześcijańscy duchowni zniszczyli jedyny widziany przez niego egzemplarz arabski, a tłumacz wierzył, iż był on ostatnim z oryginalnych manuskryptów.

1232 - zarówno grecka, jak i łacińska edycja Necronomiconu zostaje wciągnięta na Index Expurgatorius. Dokonać tego miał papież Grzegorz IX, który rok wcześniej ustanowił papieską Inkwizycję w celu zwalczania wszelkiej powstałej w Kościele herezji.

Prawdopodobnie historycy próbujący odtworzyć losy Necronomiconu popełnili błąd, gdyż w tym czasie Index Expurgatorius po prostu nie istniał. Znane jednakże były inne listy zakazanych dzieł i być może to na jednej z nich Grzegorz IX umieścił owo bluźniercze dzieło.

XV w. - pojawia się wydrukowana w Niemczech (?) czarno literowa wersja łacińskiego tłumaczenia Wormiusa.

1472 - tłumaczenie Wormiusa ukazuje się w Lionie. Ta edycja bywa często uważana za publikację niemiecką, nie tylko dlatego, że obie zostały wydrukowane w mniej więcej tym samym czasie, ale posiadają pewne wspólne cechy późniejszych, siedemnastowiecznych wydań.

1501 - ukazuje się włoskie wydanie tekstu greckiego. Za tę edycje jest odpowiedzialny prawdopodobnie Aldus Manutius, założyciel Wydawnictwa Aldine.

1583 - elżbietański mag John Dee i jego pomocnik Edward Kelly niespodziewanie odkrywają kopię Necronomiconu w Pradze. Stało się to wówczas, gdy odwiedzali cesarza Rudolfa II.

Istnieje pewna koncepcja, w której mowa jest o tym, że księgę tę Dee otrzymał od Anioła z Zachodnich Okien, jednej z wywołanych przez niego istot, w czasie, w którym zajął się magia enochiańską.

1586 - John Dee przekłada Necronomicon na język angielski. Edycja ta zawiera także tłumaczenie łacińskie, grecki manuskrypt, który znaleziono u zamieszkałego w Transylwanii szlachcica oraz komentarze Dee. W dziennikach tego maga nie ma jednakże żadnej wzmianki na temat podróży do Rumunii, jaką odbyć miał w tamtym czasie. Mieszkał wtedy na zamku w południowej Bohemii. Istnieje oczywiście możliwość, że Dee nie dokonał wpisu ze swych wojaży lub po prostu to jego odwiedził domniemany właściciel manuskryptu.

1598 - baron Fryderyk I z Sussexu publikuje swoje własne tłumaczenie tekstu łacińskiego. Nadaje jemu tytuł Cultus Maleficarum. Edycja ta znana bardziej jako The Sussex Manuscript (Manuskrypt z SussexuJ jest w swej formie bardzo pogmatwana i nie traktuje się jej jako wiarygodnej.

1622 - tłumaczenie Wormiusa drukowane jest ponownie, tym razem w Hiszpanii.

1641 - ukazuje się My Understanding of the Great Booke (Moje zrozumienie Wielkiej XięgiJ Joachima Kindlera. W książce tej autor pisze o Necronomiconie, który napisany został w gotyku, języku używanym przez starożytne plemiona germańskie. Według niego, tłumaczenie to „oferuje logiczne i wspaniałe dowody na temat gwiezdnych cyfr, istnienia możliwych przedmiotów, znaków i przejść, prób, zaklęć oraz sztuk rzemieślniczych w przeprowadzaniu rytuałów wymaganych". Kindler jest jedyną osobą opisującą taką edycję. Prawdopodobnie taki tekst nie istniał lub też napisał go sam Kindler.

1722 - w Kingsport, w stanie Massachussets, zostaje odkryty kult, w którym Necronomicon odgrywał istotną rolę.

1771 - dokonano najazdu na znajdującą się w pobliżu Providence, w stanie Rhode Island farmę. Zamieszkiwał ją Joseph Curven, człowiek podejrzany o uprawianie czarnej magii, w tym i nekromancji. Posiadał on łacińską kopię Necronomieonu, opatrzoną fałszywym tytułem Qanoon-e-Islam. Curven prawdopodobnie został zabity, księga znikła, a miejsce jej przechowywania pozostało nieznane przez niemal wiek.

1911 - nieznany cudzoziemiec pozostawia łacińska wersję Necronomiconu w Biblioteąue Nationale. Następnego dnia zostaje on odnaleziony martwy w opuszczonym budynku. Niewykluczone, iż został otruty.

1848 - w Ingolstadt w Bawarii zostaje opublikowane tłumaczenie Necronomiconu. Dokonał tego Friedrich Wilhelm von Juntz, autor Unaussprechlichen Kulten. Brian Lumley, w swojej książce The Fairground Horror, twierdzi, że odkryto jeszcze jedną niemiecką edycję tego dzieła, która różni się ponoć od tłumaczenia von Juntza.

1895-1900 - Henry Armitage, bibliotekarz na Uniwersytecie Miscatonic otrzymuje kopię Necronomiconu od biznesmana z Providence, Whipple Philipsa, który był dziadkiem H. P. Lovecrafta. Ów pięcioletni okres jest jednakże spekulatywny. Lovecraft prawdopodobnie nie zetknął się osobiście z Necronomiconem w czasie swego wczesnego dzieciństwa, a dowiedział się o nim z opowieści dziadka lub z innego źródła. Przypuszcza się również, że ojciec Howarda, Winfield, był członkiem egipskiej gałęzi wolnomasońsiej i posiadał w swoich zbiorach tę księgę.

1912 - Wilfred Voynich, amerykański księgarz, w jednym z włoskich zamków odkrywa zaszyfrowany średniowieczny manuskrypt. Księga ta nazywana jest Manuskryptem Voynicha.

1912 - amerykański milioner, Harry Widener, nabywa kopię Necronomiconu zaraz przed tym, jak odbył podróż „Titanikiem". Po jego śmierci księga trafia na uniwersytet w Harwardzie.

1921 - profesor W. Romaine Newbold deklaruje, że rozszyfrował Manuskrypt Voynicha. Twierdzi on, że dokument ten stanowi naukowy traktat dowodzący, że Roger Bacon (któremu przypisuje autorstwo) odkrył mikroskop na wieki przed Leeuwenhoekiem. Niestety, Newbold umiera w roku 1926, zanim udało mu się rozszyfrować całość tekstu.

1922 - H. P. Lovecraft pisze pierwszą wzmiankę na temat Necronomiconu w opowiadaniu *The Hound.*

1929 - w swym domu w Detroit, zostaje odnaleziony zamordowany wraz z całą rodziną Benjamino Ewangelista. Śledztwo w sprawie tej zbrodni wykazuje, że Ewangelista był kapłanem jakiejś sekty i znajdując się w stanie transu napisał książkę The Oldest History of the World (Najstarsza historia świata). Praca ta zawiera pewne odniesienia do magicznej księgi nazywanej tam Necremicon, Necromicon i Necronemicon, który nosi tytuł Al Azif. Ustępy te zostały napisane prawdopodobnie długo przed tym, zanim Lovecraft począł wplatać do swoich opowiadań wątek Necronomiconu.

1931 - profesor Manly, analizując uwagi Newbolda, co do rozszyfrowania Manuskryptu Voynicha, stwierdza, iż tekst ów wcale nie był zaszyfrowany, a takowe wrażenie wynika jedynie z tego, że na jego stronicach wyblakł po prostu atrament. Naukowa społeczność odrzuca wyniki prac Newbolda.

1934 - śmierć Joachima Feery'a. Napisał on książkę, pod tytułem Notes on the Necronomicon (Uwagi na temat Necronomiconu), która doczekała się dwóch wydań; pełnego i ocenzurowanego. Autentyczność zawartego w tej pozycji materiału pod względem naukowym jest wątpliwa, gdyż Feery twierdził, że cytowane fragmenty księgi pochodzą z jego snów.

1938 - doszczętnie spalony zostaje dom profesora Labana Shrewsbury'ego w Arkham. Dzieje się to wkrótce po tym, jak ów uczony wysyła do wydawcy pierwszy tom swego dzieła, Cthulhu in the Necronomicon (Cthulhu w Necronomiconie). Chociaż w ruinach nie znaleziono ciała profesora, uznaje się, iż zginął w pożarze.

1939 - Cthulhu in the Necronomicon zostaje opublikowana w limitowanym nakładzie.

Ok. 1950 (?) - Henrietta Montague kończy tłumaczenie Necronomiconu na język angielski. Przy zadaniu tym korzysta z kopii przechowywanej w British Museum. Translacji dokonuje na życzenie władz tejże instytucji. Dzieło to zostaje opublikowane później w limitowanym nakładzie, a wgląd w nie mają jedynie naukowcy.

1967 - profesor Lang z Uniwersytetu Virgii dokonuje badań nad Manuskryptem Voynicha i odkrywa, że jest on napisany

w grece i łacinie, a jego autor używał liter arabskich. Prace Langa, kontynuowane przez innych naukowców po jego zagadkowym zniknięciu w roku 1969, dowodzą, że manuskrypt może być komentarzem do pewnych ustępów, znajdujących się w Necronomiconie. Autorem tego dzieła jest zaś mnich Martin Gardener.

1973 - Owlswick Press publikuje faksymilie Al Azif, które odnalazł L. Sprague de Camp. Jednakże ta kopia napisana jest w języku duriańskim, którego do dziś nie można odczytać.![16])

1977 - „Simon" publikuje własną wersję Necronomiconu. „Tłumacz" twierdzi, że przełożył grecki manuskrypt. Edycja ta nie zawiera wielu szeroko znanych cytatów z Necronomiconu i uważana jest za fałszerstwo, przy którego tworzeniu autor czerpał informacje ze źródeł babilońskich. Simon pisze również Book Of Spells (Księgę czarów), krótki traktat z komentarzami do jednego z rozdziałów swego tekstu.

1978 - Neville Spearman Press publikuje The Necronomicon: The Book of Dead Names (praca zbiorowa pod red. George Hay'a). Wedle Colina Wilsona, autora wstępu, oryginał tego tekstu stanowi znajdujący się w British Museum zaszyfrowany manuskrypt Johna Dee, Liber Logaeth.

Zawiera on część pracy arabskiego uczonego Alkindiego, Book of the Essence of Soul (Księga istoty duszy), a także fragmenty z kilku magicznych grimoire'ów, między innymi Goetii Lemegetonu. Dzięki analizom dokonanym przy użyciu komputerów, edytorzy rozszyfrowali część manuskryptu i wkrótce go opublikowali.

1979 - podczas swej wizyty w Kairze, profesor Phileus Sadowski z Uniwersytetu Sofijskiego odnajduje stronę, na której znajduje się napisany w języku arabskim słynny kuplet Alhazreda.

1988 - umiera uznany pisarz fantasy i science fiction, Lin Carter. Jedną z jego niedokończonych prac był jeszcze nie wydany manuskrypt, pod tytułem Necronomicon.

1988 - Frank Ripel, przywódca Ordae Rosae Mysticae, pisze własny Necronomicon, pod tytułem La Magia Stellare: Vero

16) zob. wstęp

Necronomicon (Gwiezdna magia: prawdziwy Necronomicon), opublikowany przez rzymskie wydawnictwo Hermes Edizioni. Autor skompilował fragmenty edycji Hay'a i Simona, które przeplótł bogato własnymi przemyśleniami.

1992 - Casa de Horus w Madrycie publikuje El Necronomicon (Libro de los Nombres Muertos) y Tarot Necronomico (Necronomicon. Księgę Zmarłych Imion oraz necronomiczny tarot), pracę napisaną przez J. Fernando Perez-Vigo Fernandeza. Książka ta stanowi kompilację edycji Hay'a, Simona, Ripela, różnych innych źródeł i własnych uwag.

1993 - Skoob Books Publishing wydaje dalsze rozszyfrowane fragmenty manuskryptu Johna Dee, jako The Rlyeh Text (Tekst z R'lyeh).



DODATEK II

Domniemane miejsca, w których przechowuje się zachowane egzemplarze, pochodzące z oryginalnych edycji Necronomiconu

Listy tej nie należy traktować jako kompletnej i autorytatywnej. Istnieje możliwość, że wiele kopii Necronomiconu znajduje się w rękach prywatnych właścicieli, organizacji, instytucji i w miejscach, do których nie udało się dotrzeć badaczom.

Alhazred, Abdul - niektórzy okultyści przypuszczają, że oryginalna kopia Al Azif nadal znajduje się w grobie autora. Miejsce jego spoczynku jest jednakże nieznane. Ponoć odnaleźć je miał profesor Laban Strewsbury, a pierwotny manuskrypt zabrał ze sobą. Teoria ta poddawana jest ostrej krytyce i uznawana jest za mało wiarygodną.

Bibliote̜ąe Nationale - znajduje się tam edycja Olausa Wormiusa z 1622 roku.

British Museum - w tym muzeum znajduje się kilka XV--wiecznych łacińskich kopii, manuskrypt Johna Dee oraz naukowe tłumaczenie Henrietty Montague. Dostęp do wszystkich tych wydań jest bardzo ograniczony. Przypuszczano niegdyś, iż w nie skatalogowanych dokumentach znaleźć można oryginalny Al Azif. Plotka ta została jednakże zdementowana.

Curwen Joseph - ów znany czarownik posiadał kopię łacińskiego wydania Necronomiconu, który oprawiony był w okładkę noszącą tytuł Qanoon-e-Islam. Jeśli jest to prawdą, to księga ta dostała się potem w ręce rodziny Philips z Providence, a obecnie spoczywa w archiwach Miscatonic University.

Dee, John - sądzi się, że ten uczony i mistyk posiadał XV-wieczne łacińskie wydanie księgi. Jednakże osoby odpowiedzialne za skatalogowanie biblioteki Dee po jego śmierci, o tym dziele nic nie wspominają.

Dexter, Ambroce - doktor medycyny i uznany fizyk nuklearny z Providence wykradł ponoć XVII-wieczny łaciński egzemplarz Necronomiconu z Kościoła Gwiezdnej Mądrości, zanim władze miasta zniszczyły jego struktury. Nie wiadomo, czy Dexter jeszcze żyje. Jeśli tak, to ma w tej chwili ponad 90 lat.

Field Museum, Chicago - w bibliotece tej instytucji przechowywana jest jedna kopia. Nie wiadomo, jaka jest to edycja.

Harvard University - istnieje możliwość, ze jeden łaciński egzemplarz Necronomiconu znajduje się w Bibliotece Widenera. Pewne teorie sugerują jednakże, iż ktoś ukradł lub zniszczył tę kopię, co stało się mniej więcej w połowie tego stulecia.

Hauptman, Baron - doktor Dee miał ponoć widzieć kopię greckiego Necronomiconu, znajdującą się w posiadaniu tegoż właśnie rumuńskiego szlachcica. Pewien ksiądz skradł tę książkę w 1627 roku. Od tej pory nic o niej nie słyszano.

Kester Library - przechowuje jeden z kilku istniejących egzemplarzy XV-wiecznego wydania Olausa Wormiusa.

Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei - w kolekcji tej węgierskiej instytucji znajdowała się swego czasu kopia Al Azif. Jednakże dokument ten spłonął w domu profesora Sadowskiego z Uniwerystetu Sofijskiego.

Mayer, Radoslav - ponoć w posiadaniu owego praskiego antykwariusza i kabalisty znajduje się XIX-wieczna edycja w dumaczeniu von Juntza.

Miscatonic University - W bibliotece tego uniwersytetu znajduje się najbardziej kompletny egzemplarz XVII - to wiecznego wydania łacińskiego. Księgę ofiarował Whipple Philips. W roku 1924 Miscatonic otrzymał fragmenty angielskiego manuskryptu, pod tytułem Al Azif. To dzieło pochodziło ze zbiorów Ambrose Dewarta. Cztery lata później Wilbur Whateley przekazał uniwersytetowi część dumaczenia dr Dee.

Kair - Muzeum Kairskie posiada kopię arabską.

Pickmana, rodzina - rodzina ta zamieszkująca w Salem posiadała grecką kopię, która znikła wraz z artystą Richardem Uptonem Pickmanem

Strewsbury, Laban - ów badacz, zajmujący się analizą porównawczą różnych mitologii z Mitami Cthulhu około roku 1940 pozyskał ponoć niekompletny tekst arabski. Miał on pochodzić z grobu Alhazreda. Mówi się, że znalazł go w Wielkiej Bibliotece w Caleano.

San Marcos z Limy - na uniwersytecie w Peru przechowywana jest grecka kopia, którą wydrukowano we Włoszech.

Kościół Gwiezdnej Mądrości - sekta ta posiadała XVII-wieczną edycję Wormiusa, lecz w roku 1935 dr Abrose Dexter przeniósł ów egzemplarz gdzieś indziej.

Szadyhaa, Węgry - Necronomicon przechowywany jest ponoć w tym małym miasteczku. Nic o nim jednakże nie wiadomo.

Uniwesytet w Buenos Aires - instytucja ta przechowuje XVII-wieczne łacińskie wydanie dumaczenia Wormiusa.

Watykan - istnieją pogłoski, jakoby jeden egzemplarz Necronomiconu spoczywał w archiwach papieskich.

Zebulon Pharr - Pharr był znanym okultystą i antropologiem żyjącym w XIX w. i mieszkającym na Zachodnim Wybrzeżu. Ponoć w jego bibliotece spoczywa łacińska kopia Necronomiconu. Nie wiadomo jednakże, ile w tym twierdzeniu jest prawdy, gdyż odmówiono doń dostępu wszelkim poważnym instytucjom badawczym.



DODATEK III

Maski Nyarlathotepa

I w końcu ze środkowego przybył Egiptu,
Dziwny i Mroczny, przed którym fellach składał pokłony;
Cichy i do tajemniczej dumy skłonny,
Odziany w szaty czerwone, niczym płomienie zachodu.
Wokół tłoczyły się tłumy, szalone na jego rozkazy,
Lecz rzec nie mogły tego, co usłyszały;
I kiedy wśród narodów głosił przejęte grozą słowo
Dzikie bestie podążyły za nim liżąc jego ręce.

Wkrótce z morza niezdrowy poród się począł;
Zapomniane krainy z zachwaszczonymi wieżami złota;
Ziemia pękła i szalone stoczyły się zorze,
W dół, na cytadele człowieka drżące.
A potem, krusząc to, co mógł ulepić,
Chaos Idiotyczny w pyl obrócił Ziemię.

H. P. Lovecraft, Nyarlathotep

Ślady kultu tego bóstwa występują niemal na całym świecie. Nyarlathotep przyjmuje różne postaci i imiona. Na pewnych obszarach wydaje się, iż czczono jego awatarów. Oto niektóre z jego postaci:

Ahtu (Kongo) - W tej formie Nyarlathotep występuje jako olbrzymi kopiec kleistej materii. Z centrum ciała wyrasta jemu kilka złotych czółek. Czciciele Ahtu są zazwyczaj ludźmi, których charakteryzuje duży stopień społecznej degeneracji. W celu jego przyzwania używa się specjalnych złotych bransolet. Każdą z nich przechowuje się osobno. Czyni się tak, by zapobiec przypadkowemu wezwaniu tego okrutnego bóstwa. Powiada się, że inkantacje służące do przywołania tego awatara znajdują się w napisanej przed I wojną światową książce Heinricha Zemmermana, Dhol Chants (Zaśpiewy Dholi). Wolumin ten ma zawierać pięćset pięćdziesiąt różnych zaklęć, które można zaśpiewać bądź zagrać na instrumentach strunowych, takich jak skrzypce. Swą książkę Zimmerman oparł na podobieństwach występujących w karaibskiej i zachodnioafrykańskiej muzyce rytualnej.

Bestia - Ta forma Nyarlathotepa manifestuje się w trakcie różnych kluczowych wydarzeń i punktów zwrotnych w dziejach cywilizacji. Jej kult ogniskuje się ponoć wokół działającego na całym świecie braterstwa, które poszukuje sukcesora żyjącego w Egipcie w czasie XIV dynastii kapłana Nyarlathotepa, Nophru-Ka. Zbuntował się on przeciwko panującemu wówczas faraonowi i pragnął przejąć władzę. Pewne przekazy opisują, że w tym celu posłużył się magią i zawezwał na pomoc potężne istoty z gwiazd. Został jednakże zamordowany, gdy klęczał w świątyni i oddawał cześć swym sprzymierzeńcom. Braterstwo Bestii zostało założone dopiero w wieku XII n.e. w celu wypełnienia proroctwa Nophru-Ka. Organizacja ta poszukuje dziecięcia, które zajmie pozycję kapłana i sprowadzi na ziemię Nyarlathotepa, kończąc tym samym pewien etap w dziejach ludzkości. Jej członkowie przepowiadają i oczekują na Czas Wielkiego Umierania, sądząc, że bóstwo, które wyznają oczyści świat z wszelkich złudzeń.

Czarny Człowiek (Anglia) - Pozbawiony włosów czarny człowiek, który zamiast stóp posiada kopyta. Niektórzy okultyści przypuszczają, że kult tej postaci pojawił się w Europie dzięki powracającym na Wyspy Brytyjskie rycerzy, którzy brali udział w wyprawach krzyżowych. Na Wschodzie mogli bowiem zetknąć się z czcicielami Nyarlathotepa. Czarny Człowiek odgrywał istotną rolę w kulcie czarownic.

Czarny Demon - Przyjmuje formę czarnego skupiska antymaterii, które obawia się światła. Jednakże żadna jasność nie może go zranić. Nie znaleziono śladów kultu tej istoty, chociaż

formuła jego przywołania ma się znajdować ponoć w N'gral Khul', czyli w zestawie „wężowych tablic" z inskrypcjami napisanymi w języku Akio. Język ten używany był przez wiele dziwnych odłamów religijnych. Pewne teozoficzne teorie opierają się na koncepcji, że pierwotnie używali go Waluzyjczycy, czyli ludy zamieszkujące za czasów istnienia Atlantydy obszary północnej Afryki i południowej Europy. Język Akio nadal jest używany, choć w mocno zmodyfikowanej formie, przez różne sekty czczące Wielkich Starożytnych. Jedną z najbardziej znanych inwokacji jest Akio Sabaoth, służąca do przywołania istot z różnych wymiarów. Występuje ona w dwóch wersjach różniących się aspektami czysto technicznymi. Wspomina o nich także dwóch pisarzy, Campbell w The Tower on Yuggoth (Wieży na Yuggoth) i Lovecraft w The Dunwich Horror (Horrorze w Dunwich).

Czarny Faraon (Egipt) - Człowiek o rysach twarzy Egipcjanina, ubrany w stosowne szaty i noszący wszelkie atrybuty faraona. Forma ta przypomina nieco Aiwaza, istotę, z którą kontakt nawiązał Aleister Crowley (1904 r.). Aiwaz odegrał kluczową rolę w rozpoczęciu nowego eonu w dziejach ludzkości, zwanego Eonem Horusa. Czarny Faraon utożsamiany jest również z Czarnym Człowiekiem.

Czarny Wiatr (Kenia) - Kult ten jest tożsamy z wiarą w kenijskiego Boga Krwawego Języka. Nyarlathotep przybiera tu postać burzy, która powoduje olbrzymie spustoszenie w przyrodzie.

Groza Przyjmująca Formę Szkieletu (Egipt) - Ta rzadko przedstawiana manifestacja Nyarlathotepa przypomina ogromną postać szkieletu, posiadającego głowę ludzkiego płodu i olbrzymie pazury. Bóstwo to wciela się w te formę jedynie w trakcie misteriów przekształcenia się z jednej postaci awatara w drugą.

Groza Unosząca się na Powierzchni (Haiti) - Ten awatar pojawia się w ciele specjalnie wybranego i przygotowanego człowieka. Teoretycznie kult ten przypomina afrykańskie kulty opętania i pewne aspekty voodoo. Istnieje jednakże poważna między nimi rozbieżność. Tu, wchodzące w ciało bóstwo wyłania się zeń po śmierci złożonego w ofierze wybrańca. Jawi się ono jako upstrzona czerwonymi żyłami niebieska meduza.

Lamentujący i Wijący się Bóg - Masa czarnych wirujących macek i wiecznie krzyczących ust. Ta szczególni forma Nyarlathotepa opętywała ofiarę, a gdy w końcu opuszczała jej ciało, zostawało ono rozrywane na strzępy, co znane jest z niektórych hinduskich opowieści.

Łowca Mroku (Australia) - Ten kult pochodzi wedle pewnych teozoficzno-okultystycznych koncepcji z planety Yuggoth, ciała utożsamianego z Plutonem. Był on potem rozpowszechniony w Egipcie w drugiej połowie panowania III Dynastii. Bóstwo to pojawia się jako olbrzymia, podobna do nietoperza istota z trójpłatowym okiem. Świętym przedmiotem tego kultu jest tzw. Świecący Trapezodr, który pozwala Łowcy wniknąć do ziemskiego wymiaru. Dzisiejszy kult trwa wśród rdzennych australijskich aborygenów oraz mieszkańców innych ras, zamieszkujących slumsy dużych miast tego kontynentu. Jego symbolem jest tzw. Spiralny Znak. Sekta ta posiadała swoją gałąź w Providence (USA), Kościół Gwiezdnej Mądrości. Tamtejsze władze miejskie zakazały jego działalności w roku 1877. W czarnomagicznych skryptach ta forma Nyarlathotepa ma i inne określenia. Są to: Pustynny Nietoperz, Pożeracz Twarzy, Ojciec Wszystkich Nietoperzy, Mroczne Skrzydło i Skrzydło Światła.

Mieszkający w Ciemności (las N'gai) - W N'gai, świętym lesie Nyarlathotepa, Pełzający Chaos przybiera postać lamentującej, pozbawionej twarzy okropności, która nieprzerwanie wchłania w swoją istotę różne aspekty rzeczywistości. W tej formie potrafi przemienić się w każdy kształt. Ów awatar manifestuje się zazwyczaj w nocy.

Mroczny (Kalifornia, Luizjana) - W USA istnieje pewien kult, który czci nie posiadającą twarzy i mogącą przenikać wszelkie materialne bariery ogromną czarną istotę,

Mroczny Demon - Forma Nyarlathotepa, z którą można nawiązać kontakt. Istota ta przypomina Czarnego Demona, lecz jest bardziej potężna. Czasami zawiera pakt z ludźmi, którzy są mocno zaangażowani w czarną magię, obiecując im chwałę i splendor, jeśli tylko pozwolą mu w zamian wejść w ich ciała.

Opasła Kobieta (Chiny) - W tym kulcie Nyarlathotep przybiera postać olbrzymiej i niezwykle grubej kobiety, która posiada pięć ust i wiele dziwnych wypustek. Swą masę zasłania Mistycznym Czarnym Wachlarzem. Jest niewidzialna, póki nie schwyta swych ofiar w sidła.

Pełzający (Indie) - Ta forma opisywana jest jako karzeł, który posiada cztery ramiona, a zamiast nóg, trzy czułki. Niewiele 0 nim wiadomo poza tym, że jest wspomniany w Cthaat Aquadingen([17]) i ma swoich czcicieli w Indiach.

Posłaniec Starożytnych - Ten awatar przyjmuje postać olbrzymiej, czarnej masy, która poruszając się w powietrzu wydziela z siebie zdające się wędrować po niebie dziwne strumienie. Posłaniec pojawia się jedynie w absolutnie doniosłych chwilach, takich jak wyłonienie się ze swego grobu Cthulhu.

Pozbawiony Skóry (środkowy Wschód) - Z pozoru obdarty ze skóry, lecz tak naprawdę jej pozbawiony, ten awatar Nyarlahotepa czczony jest przez pewien nikczemny kult w Turcji i sąsiednich państwach.

Pozbawiony Twarzy Bóg (starożytny Egipt) - W najdawniejszych dniach egipskiej cywilizacji czczono tam Nyarlathotepa, który przybierał postać skrzydlatego sfinksa, dzierżącego na swej głowie potrójną koronę. Manifestował się on poprzez ciała swych idoli. Kult ten zdominowany jednak został przez pewną inną formułę kapłaństwa i wkrótce stał się zapomniany. Okultyści zajmujący się Mitologią Cthulhu przypuszczają, iż awatar ten może być w pewien sposób utożsamiany z archetypem Bestii.

Przynoszący Plagę (Egipt) - Był on czczony w Egipcie w czasie XII Dynastii. Tę manifestację opisywano jako „hordę olbrzymich nienaturalnych szarańczy". Obecnie nie ma żadnych śladów kultu tej istoty.

17) Cthat Aguadingen stanowi zbiór mitów napisanych przez nieznanego średniowiecznego autora. Książkę tę napisano prawdopodobnie wpierw w języku niemieckim, a znane są także wersje angielska i hinduska. Ponoć istnieje zaledwie pięć kopii tego dzieła. Jak wskazuje sam tytuł, jej treść skupia się głównie na rytuałach związanych z różnymi istotami zamieszkującymi oceany.

Rogaty Człowiek (Celtowie) - Ten aspekt Nyarlathotepa czcili starożytni Celtowie. Przypominającą człowieka rogatą istotę można ujrzeć jedynie dzięki użyciu środków halucynogennych.

Shugoron (Malezja) - Czarna humanoidalna istota, która gra na rogu.

Ślepa Małpa Prawdy - Inkarnacja Przeznaczenia w doktrynie Kultu Nyarlathotpea, wyznawanego przez czarnego faraona Nephren-Ka. Dla wyznawców tego odłamu Ślepa Małpa Prawdy przedstawiała Los, który zbierał żniwo życia i niszczył wszelką nadzieję ludzkości. Statuy Małpy odnajduje się co jakiś czas w świątyniach kultu.

Nephren-Ka zaś był ostatnim faraonem III Dynastii. Legenda głosi, iż był on potężnym czarownikiem, przybyłym z zagubionego miasta Irem i przyczynił się do ożywienia kultu Nyarlathotepa. Za jego to czasów rozkwitały także kulty Sebeka, Anubisa i Bast. Postać Czarnego Faraona związana jest także z odkryciem Świecącego Trapezodra. Ten artefakt miał być ponoć przechowywany w mrocznych labiryntach Kish, gdzie za jego pomocą odprawiano bluźniercze ryty. Wielu mieszkańców Egiptu, owe dziwne i kojarzące się szaleństwem ceremonie, doprowadziło do wrzenia i wkrótce przeciwko kapłanowi wybuchła rewolta. Pod koniec panowania Snefe-ru, pierwszego z faraonów IV Dynastii, który zyskał pomoc bogini Izydy, Nephren-Ka zmuszony był uciec za „zachodnią wyspę". Jednakże jego wrogowie odcięli mu drogę ucieczki gdzieś w pobliżu dzisiejszego Kairu. Faraon, wraz ze swymi kapłanami, spalił się w podziemnej grocie, której umiejscowienie pozostaje tajemnicą do dziś. Po śmierci swego rywala, Sneferu nakazał usunąć wszelkie traktujące o nim zapiski ze wszystkich manuskryptów, fresków i pomników. Jego wysiłki zakończyły się jedynie połowicznym sukcesem.

Nie wiadomo, jaki los spotkał zwolenników Czarnego Faraona. Powiada się, że zostali oni zatopieni na bagnach znajdujących się niedaleko Sudanu. Istnieje także hipoteza, że przedostali się aż do Brytanii. Trzecia koncepcja zakłada, że magowie ci pozostali w Egipcie i nadal potajemnie oddawali cześć Nyarlathotepowi.

Miejsce spoczynku Nephren-Ka jak już wspomniano pozostaje tajemnicą. Zapiski pochodzące z tego czasu utrzymują, że Zniszczona Piramida w Meidum oraz Pochylona Piramida Dashur zostały zbudowane właśnie na jego polecenia, a ciało jego pochowano w tej drugiej. Jednakże żaden z badaczy nie odkrył po nim jakiegokolwiek w niej śladu. W rozdziale Saraceńskie Rytuały, w swej De Vermis Mysteriis, Ludvig Prinnt[18]) pisze, że w trakcie swych podróży do Arabii i Egiptu napotkał szczątki kultu Czarnego Faraona. Członkowie tej sekty utrzymywali, że w otchłaniach ukrytej pogrzebowej jaskini Nephren-Ka złożył Nyarlathotepowi w ofierze stu ludzi. W podzięce za ów dar, Potężny Posłaniec ofiarował swemu słudze możność prorokowania. Ostanie swe dni faraon spędził na zapisywaniu na ścianach grobowca przyszłości świata.

Thasaidon (możliwie też jako Thisaida) - Bóg Zothique, czyli - wedle pewnych futurystyczno-apokaliptycznych koncepcji - ostatniego kontynentu, na którym w przyszłości zamieszkają ludzie. Zothique wyłoni się z głębin oceanów, kiedy znane nam obecnie kontynenty przysłonią fale. Istnieje możliwość, że jest on jednym z awatarów Nyarlathotepa, choć związki te nie są pewne.

Thot (Egipt) - Przypuszcza się, że we wczesnym Egipcie tego boga utożsamiano z jednym z aspektów Nyarlathotepa.

Wielonogi Kozioł - Tę formę napotkać można jedynie w niektórych ceremoniach poświęconych Pełzającemu Chaosowi.

18) Ludvig Prinn (? - 1542). Pochodzenie tego maga jest bardzo niejasne. Twierdził on podobno, że żył przez wieki jako jedyny człowiek, któremu udało się ujść z życiem z zagłady zgotowanej Saracenomprzez Dziewiątą Krucjatę. Spędzić miał wiele czasu w Syrii, paktując z dżinami. Potem podróżował po Aleksandrii, gdzie przypuszczalnie zetknął się z kapłanami Nephren-Ka i zamieszkał w ruinach miasta Chorazin, które znajdowało się w pobliżu jeziora galilejskiego. Pod koniec życia powrócił do Brugii. Następnie zamieszkał w Ghent i w końcu osiadł jako pustelnik w pre-rzymskim grobowcu niedaleko Brukseli. Wkrótce został uwięziony przez Święte Oficjum,jako podejrzany o uprawianie czarów. Wtedy to napisał swa książkę De Vermis Mysteriis (Misteria Robaka). Dzieło to udało mu się przekazać swoim przyjaciołom, którzy opublikowali je w Kolonii rok po straceniu autora.

Wizerunek Nienawiści (Afryka) - Pod takim właśnie imieniem potężnego Posłańca czci jedno z afrykańskich plemion. Przybiera on formę wojennych totemów tego szczepu. Ta skrzydlata potworność pozwala swym wyznawcom przeżyć ponownie przeszłe bitwy i zmieniać bieg historii.

Zielony Człowiek (Celtowie) - Postać ta pojawia się jako człowiek, którego ciało wygląda tak, jakby składało się z różnych roślin. Zielony Człowiek zazwyczaj drzemie i budzi się po to, by jako wyrocznia odpowiedzieć na zadane pytanie, lub by przyjąć złożoną na jego cześć ofiarę.



Bibliografia źródeł, pomocnych przy opracowaniu wstępu i dodatków:

Abbadie, Luis,
Some Comments on the Ripel Necronomicon,
http://member.tripod.com/~danharms/necfiIe.htm.
Abbadie, Luis, The Perez-Vigo Necronomicon,
http://member.tripod.com/~danharms/necfile.htm.
Crowley, Aleister, Magija w teorii i praktyce, Wydawnictwo EJB, Kraków 1999.
Derleth August, Wandrei, Donald (red.), H. P. Lovecraft. Selected Letters,
Vol. II 1925 - 1929, Arkham House, Sauk City 1968.
Dziklewicz, Stephen, Dagon Rising [w:] Starfire, Vol. I, no. 4, 1991.
Frazer, James, Złota gałąź, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1971.
Grant, Kenneth, The Magical Revival, Frederick Muller, London 1972.
Grant, Kenneth, Hecate's Fountain, Skoob Books Publ., London 1992.
Ffarms, Daniel, Encyclopedia Cthuliana, Chaosium, Oakland 1994.
Hay, George (red.), The Necronomicon: The Book of tire Dead Names,
Skoob Books Publ., London 1992.
Hay, George (red.), The R'lyeh Text, Skoob Books Publ, London 1993.
Lovecraft, Howard Philips, Fungi From Yuggoth, Valdemar, Madrid 1994.
Lovecraft, Howard Philips, History of the Necronomicon,
[w:] The Haunter of The Dark and Other Stories,
Harper Collins Publishers, London 1994.
Lovecraft, Howard Philips, Szepczący w ciemności, CoLibri, Warszawa 1992.
Łyczkowska, Krystyna, Babilońskie zaklęcia magiczne, Dialog, Warszawa 1995.
Niwiński, Andrzej, Bóstwa, kulty i rytuały starożytnego Egiptu,
Pro-Egipt, Warszawa 1993.
Petersen, Sandy, Willis, Lynn (red.), Zew Cthulhu,
Wydawnictwo Mag, Warszawa 1995.
Simon (red.), Necronomicon, Avon Books, New York 1979.
Simon, The Book of the Spells, Magickal Childe, New York 1981.
Wallis Budge, E. A., Egyptian Magie, Dover Publ., New York 1971.
Zebulon, Dark Entries [w:], Starry Wisdom, Pagan News Publ. 1990.